3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.15
THE KING OF POCKETGAMES
洛克人ZERO4 最速攻略
尘封在黑白世界的记忆
—GB十大绝后经典
话梅奈志&3DM 3MV



看掌机王SP得大奖

一等奖 1名

奖品：SONY PSP掌机（豪华版）



二等奖 2名

奖品：任天堂双屏掌机NDS

三等奖 5名

奖品：小神游SP

四等奖 50名

奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒



五等奖 100名

奖品：游戏主题T恤衫



纪念奖 200名

奖品：精美《FF》主题挂机链

参与方法：

只要认真填好本辑附带的明信片，并在2005年5月20日前（以邮戳时间为准）寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第17辑上公布，敬请关注。

LIKY

◆4月11日晚，《掌机王SP》全体小编同时在线LEVELUP论坛，与读者朋友们在线交流。在热烈的气氛中，两个多小时的时间不知不觉就过去了。看到大家如此热情，并且也从交流中得到大家的许多建议，所以这样的活动我们还会举办的，上次没来得及参加的读者以后还有机会哦，请大家留意LEVELUP的通知吧。另外，我们平时也常去那里的掌机区，不时还会发几个帖子，大家要交流可以随时去哦。

◆最近买了一辆二手单车，每天上班节省了一半的时间，轻松多了，可是不久就经历气门芯连续两天被无良人士拔走的事件，真令我哭笑不得，而自己似乎一点都没感到生气，因为这又勾起我上中学时的"美好"回忆(那时候也经常被人拔气门芯)。回想起过去每天骑车上学的日子，真令人怀念。

马修

◆在马修整理掌门人时，同事的《任天狗》买回来了。小时被狗咬过的马修虽然一向对狗没有好感，但游戏中那几个小可爱还是蛮让马修喜欢的。同时不禁感叹岁月的流逝，小时邻居家养的都是那种很凶的看门大狗，现在到处都是小猫一样温顺的狗狗……

◆友情提示一下，本辑的印花改为了明信片，大家就不要奇怪为什么这辑没有了抽奖印花，把调查表填好寄回，您就可以参加抽奖，此次奖品多多，马修祝大家幸运中大奖！^—^



◆这一辑马修做了一个GB经典的专题，也借此重温了诸多的GB时代的大作，虽然熬夜打游戏很辛苦，但重温旧日经典的感觉还是相当温馨的。

铭风

◆《任天狗》完全就是电子宠物，各方面都制作得像真实的养狗一样。当然，还是有差别的，不过说实话作为电子宠物优点还是很多的，比如帮狗取名字。取名字的乐趣看"口袋光环"里《任天狗》演示的最后一个镜头就知道了。(^_^)

◆因为要玩《洛克人ZERO4》又拿回了GBA SP，发现在便携性上SP的优势不是大一点啊。



◆写寄语的时候猛然发现这个星期的《海贼王》漫画没看，罪过罪过。每个星期都有东西期待的感觉，真好。

雷伊

■突然发现自己的生活又走回了几年前刚来这个城市时的老路：总是觉得心中缺乏东西支撑，做任何事情都漫无目的却又对任何事情都充满期待。直到现在，我还是没有明白自己想要的到底是什么样的生活。或者说，到目前为止我还没有明白自己需要面对的究竟是什么。这么多年了，我还是没有一点长进啊。

■虽然一直对NDS的外形颇有微辞，但第一次看到纯白色NDS时还是被深深吸引住了。原本想拿自己的银色机去贴换的，后来一想NDS版的《FF3》很有可能会有特殊的白色同捆版（无责任猜测）便忍住了，还是再等上一段时间吧。

读者们，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　　邮编：730020。
或发Email到pgking@263.net

The King of Pocketgames

掌机王Sp VOL. 15

CONTENTS





封面插图：陈杰

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环 PocketHalo



影像VCD内容导视



游戏索引

本辑赠品



游戏图鉴记事本

NDS推荐游戏图鉴＋心情记事本



《洛克人ZERO》海报

特别报道

iQue DS™ Coming SOOn!

iQue百事携手全力筹办CGT大赛，iQue DS超豪华软件阵容公开

iQue百事携手中国战略

4月份iQue市场部高层与百事中国品牌部高管进行了会晤，并达成了分阶段深入合作的意向。电视游戏品牌与其他跨产业品牌的联动在国外并不新鲜，不久之前任天堂与百事在海外展开了大受关注的“PEPSI GET DS!”活动，百事向任天堂所定制的1000台“百事特别色DS”也成了年轻人中的抢手货与流行话题，风头之劲甚至盖过了刚在日本发售不久的时尚随身品之王——iPod Shuffle，此段时间内，百事的新包装饮料与任天堂的最新主机NDS均出尽风头。作为中国目前处于绝对领先地位的iQue，此次将利用其在游戏业的权威影响，结合百事强大的品牌号召力，开创业内品牌联动的先河。



▲限定百事色DS成为了全球玩家眼中的极品，可惜中国玩家依然只能望洋兴叹，iQue与中国百事为大家带来了新的希望……

此次百事与iQue的合作将会从ChinaJoy电游竞技(CGT)开始，此次赛事将延续三个月之久，最终落幕于ChinaJoy展会。iQue作为“惟一官方合作伙伴”全程赞助了赛事，而百事方面则将以“iQue专场惟一指定饮料”的身份，为所有报名iQue项目的选手免费提供七喜柠檬味汽水作为鼓励。双方还计划举办一个暂名为“TOUCH!一点就通游戏挑战赛”的活动，平台为iQue DS，到场者届时可边玩最新游戏边畅饮百事饮料，与志同道合者一同度过一个特别的狂欢节。



▲“冰爽七喜 一点就透”的口号早已深入人心，其著名的虚拟代言人FIDO DIDO也正逐渐成为都市年轻人的效仿追逐的对象。

ChinaJoy电游大赛网上报名火爆进行中

目前正在全国4大城市进行火热报名的CGT大赛由ChinaJoy主办，配合著名IT门户PChome及中国IT巨头赛博及iQue神游所构成的豪华组织阵容，也使得本次大赛成为国内首次得到政府扶持的、规格最高的全国性电视游戏赛事。



▲四个官方项目中，以iQue DS平台的游戏最为引人注意，由于DS是最新主机，国内玩家普遍接触的都不多，基本处于一个水平线上，因此参赛的胜算相对较高。

本次赛事的报名从4月1日起在上海、北京、广州、成都4大城市全面展开。据组委会第一周的报名统计表明，各报名点现场报名人数已达数百人，组织方的咨询热线也已经被打爆。甚至一些玩家因为报名项目过多，超出组织方的预计，以至报名表上无空处可填。也有不少其它城市的玩家直接致电组委会或在网上留言，因报名不方便而使得他们无缘比赛而感到遗憾，希望能有更简便的报名方式。基于此，组委会从4月15日起在CGT官方网站开通了“网上报名”(http://game.pchome.net/cgt/join.htm)，同时延长报名时间至5月20日，由于各地赛区都有一定的选手配额，小编在此也提醒所有想要参加本次赛事的玩家抓紧这最后的机会。同时，为了答谢玩家的支持，神游特

意与网易合作推出了配套有奖报名活动“iQuePARTY送送送”，所有报名CGT iQue项目的玩家将有很大机会得到神游提供的iQue SP等。



▲网易游戏频道上的活动页面

http://gameweb.163.com/2005/zt/iQue_Party/index.html

iQue DS发行计划终于浮出水面

随着CGT大赛的临近，iQue DS的发行计划终于逐步浮出水面，本刊从可靠渠道获得了有关iQue DS发行计划的可靠消息。

★主机将进行强化：神游不仅将为iQue DS增加中文内核，还将为其加大内存以使主机能够高效率运行中文行货游戏与一些DS扩展应用软件。

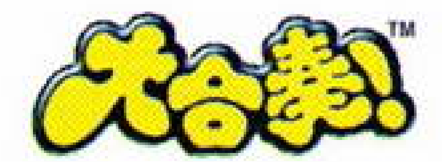
★价格适中：目前可确定的是，主机价格不会低到1000以内，也不可能像之前传说的那样达到1900元天价，应该是一个比较适中的价格。iQue DS成功的关键将取决于软件上的收益，软件不仅将以尽可能快的速度推出，价格也将比水货低很多。

★最强的兼容性：iQue DS将是目前全球惟一兼容所有地区软件的主机版本。iQue与任天堂及多家国外第三方经过沟通后，为了防止水货冲击及软件回流等问题，专用中文游戏及应用软件已确定只能运行于iQue DS上，除在中国大陆发售的iQue DS外，全球其他版本主机均不能识别，同时在中国大陆推出的DS免费无线下载服务也只对应iQue DS。

★超强软件阵容：本刊从ChinaJoy方面获得了iQue提交的游戏列表，目前NDS上的大批顶尖作品确定都将登陆iQue DS。

iQue DS初步确定的软件阵容

摸摸瓦力欧	iQue狗狗
直感一笔	密特罗德—初猎
马力欧64 DS	电子浮游生物
大合奏—乐队兄弟	摸摸卡比
山脊赛车DS	耀西岛—Touch!





另外，本届ChinaJoy上iQue GBA\SP也将会有大批值得关注的新作展出。

iQue GBA\SP ChinaJoy软件展出阵容

瓦力欧制造	密特罗德—零点任务
转转瓦力欧	马力欧卡丁车——超级赛道
耀西岛	黄金太阳——遗忘的岁月
超级马力欧世界	火焰纹章——烈火之剑
超级战争	星之卡比——梦幻大陆
转转棒	

※注：以上所有游戏为完全中文版。





ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS! 情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯

世嘉经典《超级火枪英雄》登陆GBA

1993年世嘉在MD上推出了超经典的《火枪英雄》，被不少玩家和媒体奉为16位机时代的最强2D动作游戏，这款游戏的诞生使其开发商Treasure公司一举成名，赢得了众多铁杆迷的支持。继去年的《超级守护英雄》之后，如今Treasure也将会把《火枪英雄》搬到GBA上，《超级火枪英雄》(Gunstar Super Heroes)将于年内在美国上市。本作绝非之前MD版的复刻，而是一款完完全全的新作，不过在画面风格上则是非常接近于原作。原作中大受好评的武器组合系统在本作中将得以强化。







台湾版PSP首卖会计划公布

台湾地区的PSP将于5月12日发售，而预约活动已经从4月16日开始。4月16日至5月8日期间，在台湾加盟店预约台湾版PSP的玩家会获得限量版PSP挂饰一只。4月21日，SCEH宣布PSP在接受预约后仅4天，预约量就已经超过了3000台。SCEH预计年内PSP将会在台湾卖出25万台，而在整个亚洲地区今年内销量预计将会突破100万台。5月12日上市当天，台湾版PSP将会同步推出4款游戏，5月份内发行20款。



与全球其他地区一样，台湾版PSP也将会举办声势浩大的首卖会活动。5月12日当天，SCEH将会在台北西门町的“Sony Digital”专卖店举办PSP首卖会，前100名排队购买的玩家可以以普通“超值套装”版的价格(8800新台币)卖到一套“首P会超值豪华版”，其中除了“超值套装”的全部内容外，还有一款PSP游戏，以及一款限量版PSP公仔娃娃。排队前300名的玩家也都可以获赠公仔娃娃。

台北“Sony Fair 2005”PSP成焦点

台湾索尼于4月21日至24日期间在台北101购物中心举办了“Sony Fair 2005”嘉年华会暨“Sony Style Taipei”旗舰店开幕周年庆，索尼集团旗下的所有分公司都出席了此次嘉年华会，而日本总公司的高层也出席了本次活动。SCEH在现场设



立了PS2和PSP游戏展区，立刻成为会场的一大焦点，并且在嘉年华展出期间，SCEH也将会在现场举办PSP的特卖活动。

这次PSP的"Sony Fair 2005"特卖活动除了提供标准PSP"超值套装"外，还将提供一款"娱乐高手组"，售价为12300新台币。其内容包括PSP主机、电源、电池组、Memory Stick Duo(512MB)、耳机、吊带、收藏包、擦布、PSP保护贴、PSP影像格式转换软件"Image Converter2"、《大众高尔夫携带版》、限量手腕挂绳。



广告大促销Gizmondo降价100英镑

Gizmondo在英国刚上市不久，Tiger Telematics就公布了一则令人振奋的消息：新版Gizmondo的价格将会从现在的229英镑下调到129英镑！新版Gizmondo将会推出两个版本，包括售价为129英镑的标准版和199英镑的超值套装。标准版包括主机、电池、充电器、耳机、USB连接线以及存有5英镑话费的SIM卡；而199英镑的超值套装在其基础之上增加了话筒、128MB的SD卡，其中预存有游戏、电影、音乐的DEMO，另外还有一款免费游戏《开拓者》以及一款具备GPS功能的游戏《Colors》。

这次Gizmondo如此大幅降价的主要原因，据猜测是其销售情况不尽人意。虽然官方并未公布该主机销量，根据市场调查机构的猜测，Gizmondo的销售情况并不理想，并且该主机只在部分加盟店销售，流通渠道过于狭窄。Gizmondo的价格降幅如此之大，还有一个重要原因则是广告服务"Smart Adds"的加入，使得硬件商可以获得广告商的赞助。价格低廉的新版Gizmondo预装有"Smart Adds"广告服务，用户每天至少会收到3条广告，Smart Adds公司将会通过用户注册资料中填写的兴趣爱好提供相应的广告信息，其中也会包括很多实用的低价促销信息，这些广告通过视频的方式发送给用户。这些广告消息绝对不会打扰玩家游戏的兴致，只有主机处于主菜单画面的时候才会冒出这些广告。

这两个版本Gizmondo已于4月22日发售。而Smart Adds的服务将于5月2日开始全面推出。





▲Gimondo在英国伦敦175 Regent大街的旗舰店。

PSP版《脱狱潜龙：清算》公布

美国Namco Hometek宣布将会在PSP上推出《脱狱潜龙：清算》(Dead to Rights: Reckoning)，本作将于今年夏季发售。

PSP版的《脱狱潜龙：清算》是一款原创游戏，故事讲述某调查员在调查犯罪集团首脑Whisper的过程中遭到绑架，而主角Jack的任务则是尽快救出这名调查员，并且用他掌握的犯罪证据，将Grant City最大的黑帮集团一网打尽。本作将会利用PSP的16：9宽屏幕，视野更加广阔。并且本作也将会对应无线多人游戏模式。



▲画面细节没有PS2版那么丰富，不过在掌机的小屏幕上已经可以展现出华丽的效果。

■《模拟人生2》掌机版三连发公开

4月20日，EA一口气公开了分别对应GBA、NDS和PSP的三款《模拟人生2》，这三款游戏都将于今年秋季发售。

GBA版《模拟人生2》

GBA版《模拟人生2》由Griptonite公司开发，制作组宣称用了3年的时间逐步设计、完善本作的独特游戏系统。游戏故事围绕一个电视节目展开，玩家扮演该节目的演员，通过自己的精彩表演使得新一季的20集节目充满娱乐性，提高电视观众的评价。本作支持GBA连线通信功能以及GBA无线适配器，可以与朋友交换道具。





NDS版《模拟人生2》

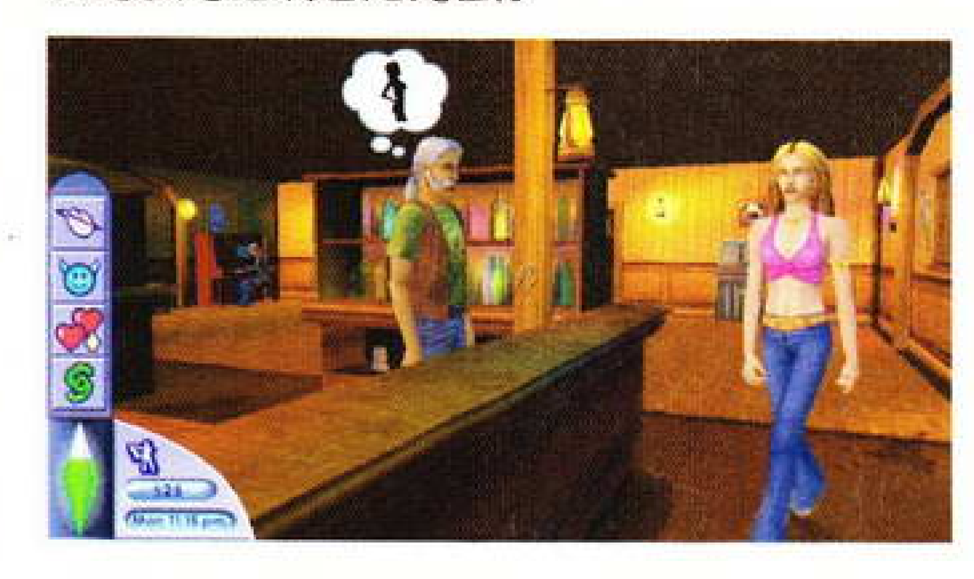
NDS版《模拟人生2》的故事发生在一个小旅馆，玩家扮演旅馆经理，目标是通过提高住客的满意度，将一个只有两间房的小旅馆逐步扩充。玩家可以利用NDS的触摸屏画画，然后把画出来的画挂在走廊里，玩家还可以利用NDS的麦克风录制音乐作为休息室里播放的音乐。本作也将会利用NDS的无线通信功能，可以与朋友交换道具和歌曲。





PSP版《模拟人生2》

PSP版《模拟人生2》与PS2版比较相似，游戏方式与PS2版基本相同，画面表现也可以说是与PS2版不相上下。本作将会利用PSP的无线通信功能，可以与朋友交换道具，或者在"社交对战"模式中，通过卖力表演，看看谁更受人欢迎。如果你特别喜欢朋友培养出来的模拟人，还可以将其引入到你自己的PSP中，这样就可以与他或者她约会。



■美国市场调查机构NPD Group公布了3月24日至31日期间，美版PSP首发游戏的销售数据：

《烈火战车：迎头痛击》：127403套
《极品飞车 地下狂飚：对手》：121293套
《未明传奇：刀锋兄弟会》：103010套
《合金装备ACID》：88362套
《WipeOut Pure》：88083套
《Lumines》：65445套
《托尼·霍克地下滑板2混合版》：62312套
《山脊赛车PSP》：60638套
《NFL Street 2 Unleashed》：47991套
《泰格·伍兹PGA巡回赛》：47310套

■索尼网络娱乐公司的品牌经理Chris Sturr透露，在PSP上大受欢迎的原创动作RPG《未名传奇：刀锋兄弟会》目前已经有续作正在开发中，并且该系列也将会出现在其他平台上(PS2、PS3、PC)。《未名传奇》的续作将会在今年的E3展上展出。

■任天堂宣布推出NDS版《银河战士弹珠台》，这是任天堂公司继《口袋妖怪弹珠台》和《超级马里奥弹珠台》之后推出的第3款弹珠台游戏。本作同样是由制作《超级马里奥弹珠台》的Fuse Games Limited小组开发。



■Naughty Dog的总裁Evan Wells透露目前他们已经授权Ready At Dawn公司开发PSP版"《杰克与达斯特》系列"的外传型作品，达斯特将会成为本作的主角。并且该作将会与PS2的《杰克X：赛车大战》互动，可以互相解开两款游戏中的隐藏要素。Ready At Dawn的创始人之一Diedier Malenfant是前Naughty Dog的员工，他曾经参与开发了《古惑狼赛车》以及《杰克与达斯特》第一作。

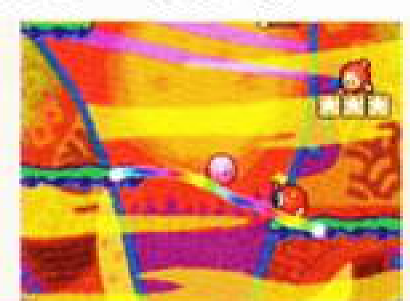
■Bandai Visual宣布将会在今年7月22日推出其动画新作《交响诗篇Eureka Seven》的UMD影碟与DVD捆绑套装版，第一集收录电视版前2话的内容，片长50分钟，售价为5250日元；第二集收录后4话内容，片长100分钟，售价为8190日元。

最新日本掌机游戏周间销量榜

经过上期排行榜的新作大轰炸，本次的榜单显得格外冷清。新作方面，只有PSP的《WIPEOUT PURE》和NDS的《电子浮游生物》挤进了榜单。也许是因为这两款游戏都太过另类的缘故吧，在日本并没有太多玩家愿意赏脸，销量也比较惨淡。《触摸！卡比》延续了任氏作品长卖的好传统，继续稳坐着冠军宝座；PSP上的几款小品级游戏和FANS向游戏如《捉猴啦P》和《死神BLEACH 灵魂升温》等销售状况也比较喜人。

累计时间2005年4月4日～2005年4月10日

第1名 NDS





触摸！卡比

游戏的画面非常绚丽，拿来哄MM实在是再合适不过了。

周间销量18615套
累积销量12万5962套

Nintendo　ACT　2005年3月24日发售　4800日元

第2名 GBA



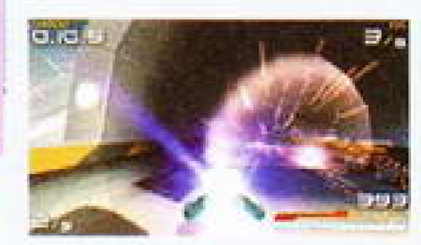
洛克人EXE5 加内尔小队

《加内尔小队》本周又回到了排行榜的前三甲，"《洛克人》系列"果然了得。

周间销量72109套
累积销量15万3810套

Capcom　A·RPG　2005年2月24日发售　4800日元

第3名 PSP



WIPEOUT PURE

未来感十足的另类赛车游戏，游戏的画面和速度感都堪称一流。

周间销量7192套
累积销量7192套

SCEI　RAC　2005年4月7日发售　4800日元

第4名





蛋兽英雄

游戏中有很多地方都恶搞了"《FF》系列"，不知各位玩家看出来没有？

周间销量7130套
累积销量50319套

SquareEnix　RPG　2005年3月24日发售　4800日元

第5名 PSP



捉猴啦P

本作的迷你游戏十分有趣，可惜的是主体游戏中的视角比较难以把握。

周间销量6226套
累积销量57066套

SCEI　ACT　2005年3月17日发售　4800日元

名次	机种	游戏名	厂商	类型	发售日	价格	销量
第6位	PSP	死神BLEACH 灵魂升温	SCEI	FTG	2005年3月24日发售	4800日元	周间销量5723套 累积销量55774套
第7位	GBA	口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	RPG	2004年9月16日发售	4800日元	周间销量5485套 累积销量150万465套
第8位	PSP	永恒传说	Namco	RPG	2005年3月3日发售	4800日元	周间销量5459套 累积销量14万7895套
第9位	NDS	电子浮游生物	Nintendo	ETC	2005年4月7日发售	4800日元	周间销量4710套 累积销量4710套
第10位	NDS	一笔吃豆	Namco	ACT	2005年3月17日发售	4800日元	周间销量4587套 累积销量68449套

掌机游戏综合发售表

随着3月软件发售狂潮的离去，掌机游戏也开始进入了淡季，不过这个淡季也只是暂时性的。5月中旬，拥有“史上最长游戏名”的某款软件也即将发售，这也是任天堂新感觉娱乐软件4连发的第3弹，届时又会有多少人捧场呢？5月底，PS时代曾一度成为话题的“互动剧场”系列4作将会全线移植PSP，喜欢AVG或者想重温一下昔日那份感动的玩家可绝对不要错过哦！

发售表阅读提示

1. 本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2. 红色字体为受瞩目游戏。
3. 除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE 2005年

4月28日	茶犬梦冒险 お茶犬の夢冒険	MTO	SLG	4200日元
4月28日	模拟大楼SP ザ・タワーSP	Nintendo	SLG	4800日元
	海贼王 龙之梦 ONE PIECE ドラゴンドリーム!	Bandai	ACT	4800日元
5月19日	大金刚 摇摆之王 ぶらぶらドンキー	Nintendo	ACT	3800日元
6月3日	魔法老师涅吉 私人课程 图书馆岛 魔法先生ネギま! プライベートレッスン だめですぅ图书馆岛	MMV	AVG	4800日元
6月23日	甲虫王者 甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道	Sega	SLG	4800日元
6月30日	桃太郎电铁G 桃太郎电铁G ゴールドデッキを作れ!	Hudson	TAB	4800日元
7月21日	死神BLEACH 血染尸魂界 BLEACH 紅に染まる尸魂界	Sega	ACT	4800日元
夏	新・我们的太阳 逆袭的撒巴塔 新・ボクらの太陽 逆襲のサバタ	Konami	ACT	价格未定
	金色卡修 卡片大乱斗GBA 金色のガッシュベル!! THE CARD BATTLE for GBA	Banpresto	TAB	价格未定

Nintendo DS 2005年

4月28日	咕噜咕噜回旋投 ぐるぐる投げっと	Success	ACT	4800日元
	大众麻将DS みんなの麻雀DS	MTO	TAB	3600日元
5月19日	炸弹人 ボンバーマン	Hudson	TAB	4800日元
	东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授的脑锻炼 大人的DS练习 东北大学未来科学技术共同研究センター川島隆太教授の脳を鍛える大人のDSトレーニング	Nintendo	ETC	2800日元

5月26日	SD高达G世纪DS SDガンダムGジェネレーションDS	Bandai	SLG	5800日元
6月16日	DS乐引辞典 DS乐引辞典	Nintendo	ETC	4800日元
	超执刀 墨丘利神之杖 超执刀カドゥケウス	Atlus	ACT	4800日元
6月23日	超级大战争DS ファミコンウォーズ	Nintendo	SLG	4800日元
	逆转裁判 新生的逆转 逆转裁判 苏る逆转	Capcom	AVG	价格未定
	加油五右卫门 东海道中 大江户天狗返还之卷 がんばれゴエモン 东海道中 大江户天狗り返しの巻	Konami	ACT	4980日元
6月30日	轻松头脑教室 やわらかあたま塾	Nintendo	ETC	2800日元
8月8日	JUMP超级明星大乱斗 ジャンプスーパースターズ	Nintendo	FIG	价格未定
春	玩具头世界 トイヘッズ・ワールド	Interactive Brains	ACT	价格未定

PlayStation Portable 2005年

4月28日	彼岸岛 彼岸岛	Nowproduction	AVG	4800日元
5月3日	小死神(美版) Death Jr.	Konami	ACT	价格未定
5月12日	太空侵略者 口袋版 スペースインベーダーポケット	Taito	SHT	3800日元
5月15日	横行霸道 Grand Theft Auto	Rockstar	ACT	49.99美元
5月26日	智能执照 インテリジェント・ライセンス	Nowproduction	ACT	4800日元
	携带互动剧场 拥抱季节 やるドラポータブル 季节を抱きしめて	SCE	AVG	3800日元
	携带互动剧场 桑巴吉他 やるドラポータブル サンパギータ	SCE	AVG	3800日元
	携带互动剧场 双面女郎 やるドラポータブル ダブルキャスト	SCE	AVG	3800日元
	携带互动剧场 雪割之花 やるドラポータブル 雪割りの花	SCE	AVG	3800日元
6月2日	英雄传说 卡卡布三部曲 朱红之泪 英雄传说 ガガーブトリロジー朱红の雫	Bandai	RPG	4800日元
6月16日	爆脑 爆脑BAKU-NO	Eidos	PUZ	3800日元
6月23日	机密武装 CODED ARMS	Konami	FPS	4980日元
	炸弹人 恐慌炸弹人 ボンバーマン パニックボンバーマン	Hudson	ACT	3800日元
6月30日	冒险玩家 アドベンチャープレイヤー	FromSoftware	ETC	3800日元
	伊苏 纳比斯汀的方舟 イース ナピシュテムの匣	Konami	A·RPG	价格未定
7月	天地之门 天地の门	SCE	A·RPG	价格未定
春	机动战士高达 for PSP(暂名) 机动战士ガンダム for PSP(暂名)	Bandai	ACT	价格未定



栏目主持：雷伊

GBA末期的动作游戏大餐《洛克人ZERO4》终于在FANS万众期待下如期发售了，游戏的素质一如既往地高，喜欢动作游戏的玩家绝对不要错过；三个版本的《任天狗》给了玩家不少选择的空间，虽然游戏在“玩”方面做得还不是特别到位，但是对于喜欢可爱宠物的掌机玩家来说，它们还是非常具有杀伤力的；PSP的《首都高BATTLE》是继《山脊赛车PSP》后又一款值得一玩的掌机赛车游戏，画面表现十分优秀。

洛克人ZERO4



画面

音效

系统

推荐 铭风

作为“《洛克人ZERO》系列”的第四部作品，游戏的手感依然出色，音乐也依旧热血。游戏的创新意识十足，精灵要素被大幅度改良，培育起来更加简洁，使用起来也更方便。而各种身体配件则变为需要利用敌人身上的零件来进行合成。武器夺取系统是新作里最大的亮点，连杂兵的武器都能占为己有，让武器种类大幅度增加，合理利用敌人的武器能让过关更加轻松。



游戏的引擎与前几作一样，所以画面、音乐等方面没有什么进化，当然手感还是一贯的优秀。这次为了照顾初学者而加入的简单模式很体贴，相信本作借此能吸引许多新玩家。这次的系统加入了很不错的新要素——夺取敌人的能力而变为己用，这让本作的动作花样更多，战略性也得到加强，灵活利用不同的能力有效率地干掉敌人或者BOSS成为新的乐趣。

卡带(128M)■Capcom■ロックマン ゼロ4■ACT■2005年4月21日■1人■无对应周边■自带记忆功能

任 天 狗



画面

音效

系统

推荐 LIKY

之前还一直担心NDS能否称职地用多边形表现出那些可爱的小狗，实际玩到游戏后发现那些小狗们个个神态逼真，动作简直与真狗毫无二致，可爱极了，实在是佩服任天堂的技术实力。作为一款养成游戏，本作包含的养成要素还是很丰富的，喂食、散步、玩游戏、参加比赛等这些常见的要素都有，而本作充分利用了NDS的触摸屏、麦克风等机能让玩家与宠物的交流更方便。

推荐 铭风

温馨可爱的宠物类游戏，完全活用了NDS的所有特色机能。玩家可以在多达十五个品种的小狗中挑选1只来开始游戏。游戏很好地模拟了家与宠物的感觉，而由足够的多边形构成的小狗也非常生动活泼，动作细节体现了制作者的诚意，仿佛真正的小狗展现在眼前一样。训练它掌握各种技能后游戏的乐趣会大增。只是将小狗们分成3个版本发售这一点让人比较难以取舍，喜欢小狗的玩家看到真实的效果后可能会忍不住买下来哦！

卡片■Nintendo■Nintendogs■ETC■2005年4月21日■1人■无对应周边■自带记忆功能

NARUTO 最强忍者大结集3

NDS

画面
音效
系统

雷伊

根据在日本和国内都人气绝顶的少年漫画《火影忍者》改编而成的掌机动作游戏。GBA上前两作的素质只能说一般，这次的NDS版虽然不能说有质的提高，却加入了很多新的玩法。游戏活用了NDS丰富的机能，利用触摸屏和麦克风来发动忍术的玩法具有一定新意。本作中的一些事件大多以迷你游戏的形式来表现，各个角色的必杀技非常具有可看性。

铭风

以大人气动画《火影忍者》为蓝本的动作游戏最新作，操作感不错。游戏的登场人物相对之前掌机上的作品来说多了很多。游戏的最大特色便是能够利用NDS的机能来发动忍术了，除了按照提示来结印发动的奥义和召唤术外，还有对麦克风吹气发动的喷火术等。忍术发动时那有魄力的的画面配合和原作一样热血的语音，绝对会让原作的爱好者欣喜不已。

卡片■Tomy■NARUTO 最强忍者大结集3 forDS■ACT■2005年4月21日■1人■无对应周边■自带记忆功能

首都高BATTLE



PSP

画面
音效
系统

雷伊 推荐

一向有着众多FANS支持的"《首都高》系列"终于现身于PSP平台了！游戏的系统比较成熟，这次移师PSP后还加入了一些全新的玩法，比如考察团队精神的5对5团体战等等，使得游戏玩起来时更加充满挑战性。值得一提的是，本作的画面表现相当出色，将首都高速公路两边的美景刻画得相当精细，即使习惯了家用机版优秀画面的玩家也绝对不会对游戏画面有任何不满。

马修

本作比以往作品增加了团体赛模式，把赛车游戏的要素和策略游戏的要素很好地结合在一起，削减对手SP来获胜的规则也相当有趣。玩家不单要考虑自己的赛车性能和驾驶技术，还需要和队友充分合作才能夺取首都高速公路的霸权。画面出乎意料的漂亮，手感也不错。而丰富的改造要素能让玩家对自己的爱车进行全面的调整，从而打造出个性化的赛车。

UMD■元气■首都高バトル■RAC■2005年4月21日■1人■无对应周边■390KB

水　银



PSP

画面
音效
系统

马修

PSP上少见的原创智力游戏，游戏的主角就让人感到意外——竟然是一滴水银。游戏画面体现了PSP强大的3D处理能力，不但场景设计精巧、结构复杂，水银的形态表现和物理性质也被模拟得几近完美。玩家在关卡中利用滑杆操纵该水银进行游戏，可谓创意十足。多达七十多个的关卡难度由易至难，玩家必须应付各种陷阱、敌人，击败守关BOSS后才能进入下一个关卡。

LIKY 推荐

利用PSP强大的机能，游戏很好地表现出水银的真实形态，给人很深刻的印象。游戏的灵感显然是借鉴了《超级猴子球》，通过改变平台角度来使水银珠到达目标地点，规则并不复杂，但是操作要求相当高。游戏的关卡设计很有特色，许多特别的机关需要好好动一番脑筋才能通过，挑战性很高。不过游戏的loading时间还是有点偏长了。

UMD■Ignition■Archer Maclean's Mercury■PUZ■2005年4月8日■1人■无对应周边■2MB



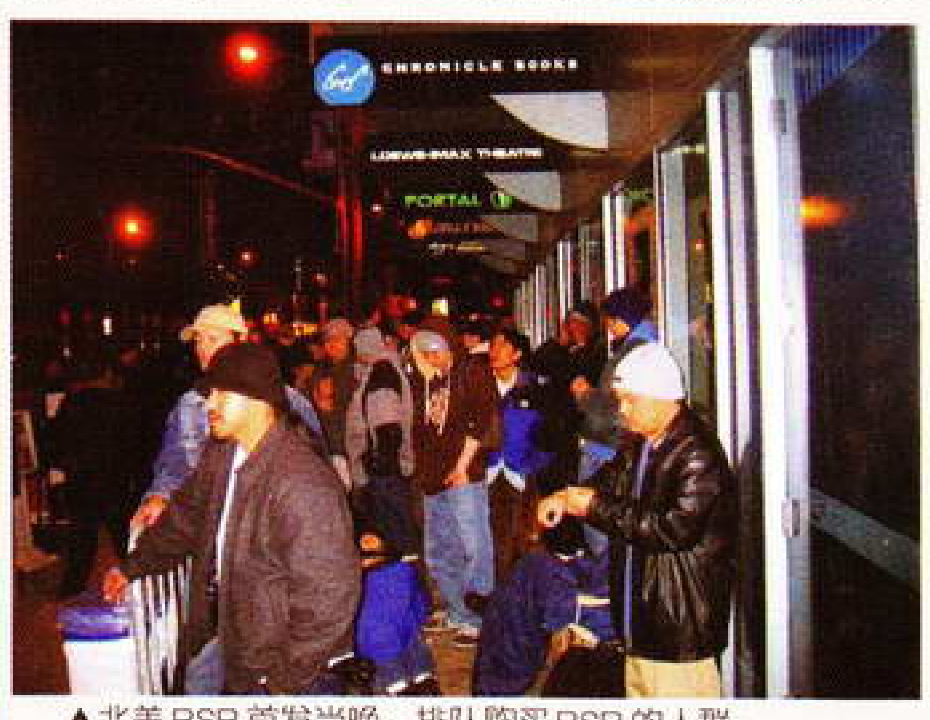
成败相对论

文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY

2004财务年度终于结束了，即将公开发表的决算报告是衡量厂商过去一年里业绩成败的标尺，更是其他相关从业者决定取舍进退的重要风向标，所谓几家欢乐几家愁，将有难以预估的财富因为那些纸面数据而瞬间蒸发或膨胀。近期有位媒体编辑曾就NDS和PSP在过去一年市场争衡的成败得失和笔者展开了一番良性讨论，看待事物的角度不同也造成了见解的南辕北辙，确实有必要对此进行一下阶段性的总结。

一 近时大势

自PSP于3月27日在北美正式上市以来，关于其实际销售情况的报道众说纷纭，宣称供不应求乃至全面断货者有之，声言在库积压如山者亦言之凿凿，直到近日才真正云开日现。之前几家权威调查机构推测第一批100万台出货的PSP首周销量大致在60～70万台之间，随后正式发表的官方数据也完全与此吻合，SCEA统计3月27日至4月1日五日间PSP实际销售了62万台。根据相关调查报告显示，PSP的销售呈现了极端化的态势，小型电玩专卖店的进货大多在发售当日完卖，而批量囤货的沃尔玛和玩具反斗城等大卖场则销售远不如预期，最多的门店积压了上千台主机，目前尚未销售的30多万台主机大多集中于这些大型门店手中。地域都市化程度的巨大差异也对PSP的销售造成了一定影响，诸如纽约和旧金山等大城市里的硬件销售非常畅旺，而田纳西州等相对贫穷地域则普遍销售平淡。PSP首周销量和去年年末NDS首周销量大致在伯仲之间，不足65%的消化率似乎比NDS的90%逊色许多，但考虑到3月27日复活节虽然是欧美第三大销售旺季，比较起年末圣诞节商战期还是逊色许多，更加上PSP毕竟比NDS足足贵了100美元，简单的数据比较未必能完全体现出两大主机的受欢迎程度高低，PSP的北美硬件销售情况虽然没有像外界预想那样空前火爆，总体还是相当令人满意。



▲北美PSP首发当晚，排队购买PSP的人群。



▲PSP首卖会挂在Sony Metron大楼上的巨大的PSP，屏幕有30英尺宽。

相对而言，北美PSP的软件销售情况足够用“惊艳”来称许。全部17款上市游戏中《烈火战车：迎头痛击》等三款游戏销量突破10万份，《潜龙谍影Acid》等7款突破5万份，连网络上恶评如潮的《世界足球巡回赛》居然也卖了1万8千份。PSP发售8日间的软件总销售份数为107.7万份，软硬件销售比率为1：1.67，这个成绩为北美历代携带主机首发最佳，GBA为1：1.36，而NDS仅有1：0.74。撇开首发软件阵容和数量等客观因素不谈，PSP游戏软件的初期销售状况确实值得欣喜。进入2005年以来，曾经热销一时的任天堂NDS主机在北美的销售出现停滞状况，前三月累计硬件销量仅42万台，主要原因还是由于对应软件的严重匮乏——至今还不到10款游戏。目前NDS北美地区累计销售硬件约170万台（截止3月末），软件方面依然呈现出任天堂自社的强势，《超级马里奥64DS》的实际销售已经达到95万份，突破百万大关指日可待，其势头甚至超过了GBA上的四作。第三方对应软件方面，目前Activision出品的《蜘蛛人2》销量最佳，已经突破了30万份。

日本本土市场的局势却在三月末也发生了戏剧性变化，大作连发和新色上市的NDS一举扭转了过去两个月来落后的状况，连续三周硬件销量领先于PSP，调查机构Media Create截止2005年4月3日的数据显示，NDS在日本本土的累计销量已经突破200万台大关，相对PSP的普及台数优势再次扩大到了约90万台。进入大作叠出的四月，日本软件市场也出现了PS2和NDS两强对立的格局，大好评作品《触摸！卡比》始终稳居TOP10排行榜前列，而《瓦里奥制造 摸摸乐》和《超级马里奥64DS》两款首发游戏依然走势稳健。特别值得一提的是，Square Enix的《蛋兽英雄》和Namco的《一笔吃豆》两作的销售状况均好于原先外界预测，呈现长卖的好调趋势，这对于第三方软件厂商的参入热情也将起到积极推动作用。近期PSP的软件出现了空档，导致硬件销量随之缓慢滑落，不过由于游戏种类的选择面相对比较丰富的缘故，以《大众高尔夫》为代表的多款软件依然在销量TOP50排行榜的下方低调推移。随着四月中旬的SCE和可口可乐联手促销活动和UMD电影发售开始，PSP的硬件销量开始出现回升迹象。4月21日，任天堂的战略商品《任天狗》随同两款新色彩主机上市，伴随着铺天盖地的广告大攻势，任天堂期望能够借此再度全面压制PSP的销售增长势头。


▲4月21日新登场的两款新颜色NDS主机。

回头审视两社最初确定的年度出荷目标，其中颇多耐人寻味之处。根据日本方面过往的公开资料讯息获悉，索尼和任天堂两社对于“出荷”的定义有着明显差别，前者通常以工场实际生产数量为公开发表出荷数，而后者则根据发货到商家的总数额作为公表出荷数，虽然两者官方发表数据和实际销售情况往往都存在不同程度差异，但索尼方面的水分显然更大。SCE当初确定的PSP年内300万台出荷目标基本已成为泡影，日本本土截止3月末累计出荷约130万台（三月末实际销售100万台），而北美首批出货的100万台当月仅消化了62万台，短时间内不可能再次大规模出货，因此PSP在2004财务年度内全球累计出荷台数绝对不可能超过250万台，预定计划下方修正已然成为定局。目标600万台的NDS形势也并不乐观，从实际形势判断，该主机截止3月末的全球累计实际销量最多不过500万台，但是由于该社已经率先成功完成了日欧美三大消费市场的上市计划，采用大规模铺货策略以在库100万台的代价最终“达成”预定年度财务目标也并非没有可能性。过去数十年以来，日本大企业为粉饰财务报表以抬高股价，经常采取年末将大量积压商品硬性分配给销售商家，决算后再用现金回购的特别方式，索尼和任天堂无疑都是精通于此道的商业运作高手。



▲北美PSP首发时游戏阵容强大。

二 相对的成败

不同的信仰和不同的趣味都会造成对同一件事物完全相反的解读。

新世代携带主机序幕战的成败利钝一直是业界瞩目的焦点，从现实状况进行理智分析，有足够理由说任天堂暂时取得了战术面的主动权，这并不仅仅是简单的对600万和300万这两个纸面数据进行片面解读，而是硬件两社原定战略计划实际达到度的真实推演。

奇才久多良木健还是过分低估了老对手任天堂的真正实力。PSP的上市计划采取了相当激进的垂直进攻战术，无论日本本土还是北美，SCE充分利用自身在TV游戏产业的丰富资源，集中了史无前例的强大首发软件阵容，其意图显然准备借助迅速凝聚的强大人气一举击溃任天堂的防御，进而全面取而代之，这和当初PS2打垮世嘉DC的战术几乎如出一辙。从SCE市场筹划的动作来判断，300万台出荷目标原本就应该没有将铺货难度较大的欧洲市场列入年度计划中，该社预期的理想目标很可能是日本本



▲像《一笔吃豆》这样的创意游戏充分体现出NDS的异质本色。

土和北美各自出货150万台。计划出现顿挫存在着多种主客观因素，SCE对任天堂市场运作能力和第三方软件商动向的预测存在若干偏差。日本本土方面由于仓促上阵导致初期严重供货不足，白白错失了大好年末商机。在北美市场，初出茅庐的SCE对于携带主机的价格定位认识不足，PSP主机250美元的高昂价格让许多消费者望而却步，一份网络的调查报告显示，93%的受调查者都认为PSP的定价过高。著名市场调查公司American Technology Research的资深分析师P.J. McNealy就曾经多次表示150美元的价格是确保携带主机在北美普及的标准线，他同时还盛赞任天堂目前对GBA SP主机79美元的价格定位简直“完美无瑕”。根据北美市场分析报告显示，北美市场销售的62万台PSP主机中，首周仅2日间热销了50万台，次周就只售出12万台，这和当年GBA主机在北美首发时连续三周保持30万台以上销量的持续火爆还是有相当大的差距，价格无疑是目前制约PSP在北美地区普及的最大障碍。

任天堂的战略比竞争对手要务实许多。对于索尼处心积虑酝酿多年的猛烈攻击，任天堂清醒认识到不可能短时期内迅速将对手逐出市场的情况，充分做好了长期战的准备，其中成败最关键点就是确保财务体制的继续良好运转。面对PSP主机空前强悍的硬件性能，任天堂并没有盲目陷身于机能角逐，因为一旦最大的收益源携带主机事业出现硬件亏损的状况，该社的财务必然急剧恶化，这样的结果正是索尼所期待的。NDS以异质的设计理念确保了和PSP风格差别化，适中的硬件性能有利于价格定位和大规模制造，与GBA相近的开发环境又确保了第三方软件厂商的利益。通过高效率的成本核算，任天堂成功将双CPU双屏幕的NDS定位于150美元的合理位置，迫使索尼不得不忍痛将PSP以250美元的亏本价格应对。4月6日，任天堂发表了2004财务年度第四季度的业绩报告，当期的纯利润达到了820亿日元，充分证明了NDS的销售利润相当惊人。PSP发售以来，任天堂在携带游戏主机领域的市场占有率不可避免地大幅下降，由去年初的97%降为今年3月末的70%前后，但是该社依然成功确保了营业利润没有随之下降。NDS发售以后，原先的GBA市场并没有因此迅速崩溃瓦解，依然凭借低廉价格保持着良好销售势头，北美地区今年前三个月GBA系列主机的销售累计达到了84万台，日本地区则随着《新·我们的太阳》等大作发表而稳步回升，由于GBA开发费低且装机量巨大，许多第三方软件商仍然对该平台保持浓厚兴趣，至少在未来一年里，旧世代主机GBA会继续占有相当重要的市场份额。主动采取攻势迫使对手不得不在没准备万全之时仓促出牌，这是任天堂在第一轮交锋中占据优势的关键所在，索尼为了避免让对手在年末商战过度扩张地盘而匆忙提前了PSP上市日期，但因此出现了供货不足和品质瑕疵等许多棘手问题，导致市场的反响并不如预期热烈，为了确保供货最大的北美消费市场，索尼不惜将欧洲的PSP发售计划大幅度押后，让NDS得以在该地域从容登场，这个大胆举措很可能将导致PSP全球战略陷入被动局面。


▲《任天狗》被视为扩大游戏消费层的战略商品。

战局已经进入了暂时的相持阶段。任天堂在日本本土掀起了新一轮的攻势，意图趁PSP后续软件严重不足之时继续扩大战果，《任天狗》被视为扩大游戏消费层的战略商品，任天堂不惜血本地日夜滚动播放由著名歌星宇多田光（Utada）出演的《任天狗》的CM电视广告，据说总预算达到了数亿日元之巨。明星效应对于提升游戏和主机的知名度确实起到非常积极的作用，4月21日游戏发售开始之后，许多过去从不接触电子游戏的成年人也来到了游戏专卖店，其中不乏各年龄段的女性人士。由于任

天堂自社软件的绝对号召力，NDS在日本本土的优势地位相当明显，随着一系列大作的发售日期相继确定，该主机的前景非常光明。两大携带主机目前装机量的差距很大程度也决定了第三方软件商的支持力度，近日来Namco、Konami等纷纷发表对应NDS平台的新作，静观多时的Square Enix近期也明显加快了步伐。PSP已经很长时间没有发表有影响力的新作了，而负面消息却此起彼伏，近日媒体消息知情人士透露Square Enix第一开发部发表的PSP版《FF Ⅶ CC》至今企划书仍然处于白纸状态，发售日期由原先的2006年初变更为2006年内。最令索尼头痛的当然莫过于对手的最终兵器《口袋妖怪》，这款怪物级超大作至今在日本本土的市场号召力有增无减，索尼目前无法拿出足以与之抗衡的游戏。PSP在北美地区的人气显然高于NDS，欧美消费者向来注重硬件的性能，而且任天堂游戏在海外的影响力已经大不如前，世界最大游戏软件发行商EA对PSP给予了不遗余力地支持，预定5月发售的《GTA》更有望成为PSP迅速普及的最终兵器。但是价格是PSP最大的软肋，接下去的4月又是北美市场历来最低迷的时期，能否在该月完全消化首批出货剩余的38万台主机将是衡量PSP受欢迎程度的真实参照。NDS在北美地区的销售确实不理想，但该主机已经成功利用去年年末商战构筑了市场立足点，随着《马里奥赛车DS》等大作的发售日期逐步确定，相信主机的销售将会逐步回升。价格也是任天堂手中掌握的胜负手，NDS的硬件有着相当大的降价空间，有充分理由相信，随着主机量产化步伐不断顺调推移，任天堂或许会在今年某一个时刻把NDS的价格下调到100美元（年末圣诞商战？），届时将对价格面上回旋余地不大的PSP造成巨大压力。

5月E3即将开幕，相信无论任天堂还是索尼都隐藏着许多王牌，届时一定会带给我们更多的惊喜和期待……





▲由人气巨星宇多田光为《任天狗》拍摄的广告CM。



三 GK无所不在

最近，在日本TV游戏业界诞生了一个新名词"GK"，GK是英语单词词组Gate Keeper的缩写，本来的含义为守门人，这里可以引申为守护者。

GK是什么？这是隐藏在阴暗中的一个特殊群体，特指SCE的广报宣传部门中一些专门从事在网络媒体吹嘘自社产品并恶意毁谤竞争对手的员工。根据日本某媒体揭露，game2ch等一些日本著名的游戏BBS的管理人员通过对用户IP地址连续追踪获悉，一些经常在BBS上对SCE游戏相关产品不吝溢美之辞并不断对任天堂等进行扩大事实谩骂攻击的用户IP地址居然大多来自东京都南青山索尼大厦某处，这些人的真实身份不言自明。根据BBS管理者观察发现，这些神秘人物的行动都是相当有组织有规律的，显然并不仅仅是无意识的个别行为。过去世嘉DREAMCAST首发时出现了近百例主机不良的事例，经过某些人通过网络途径大肆炒作后造成了极大反响，DC主机的声誉因此一落千丈。PSP甫发表之际，对任天堂的贬损打压此起彼伏，其中也隐藏着上帝之手的威力。PSP初发售时网络上爆炒的"UMD飞碟事件"是否也为对手的极度宣传同样也不得而知了。对于流言的威力，我国古时就有三人成虎的说法，随着电脑网络普及带来的信息传输技术高度发达，流言的影响力更进一步扩大，近期哥罗芳致癌的无稽传闻，居然令得高露洁牙膏这样的著名品牌几乎陷入万劫不复之地，所有的一切不得不引起人们的深思。

事实上GK的工作范围并不仅仅限于日本本土，近日PSP北美上市时的"一百万台传说"便是一场令人作呕的闹剧。PSP发售的次日，在没有任何官方声明佐证的背景下，世界各地的著名游戏网站竞相出现了PSP首批百万台当日销售一空的不实报道，其言之凿凿，其意之切切，所产生的轰动性效果也令人侧目，许多不明真相的报刊媒体受迷惑也纷纷进行了转载报道，间接扮演了义务GK的角色。GK并不是SCE的专利，许多国外大企业内部都设有类似的工作机构进行宣传工作，只不过事机不密的SCE不幸被抓住了马脚罢了，我国业界的所谓"枪手"则是GK的低级版本。一个成熟的消费者，不应该让片面的传闻轻易左右自己的想法，而应该冷静地对事物做出判断，即便权威媒体或资深分析师的观点也仅仅只能作为参考，时间才是检验真伪的最佳工具。

文 雷伊



摩擦！红侠乔伊(暂名) **NDS**

スクラッチ！ビューティフルジョー(暂名)

◆Capcom◆ACT◆发售日未定◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定

《红侠乔伊》是当年Capcom第四开发部GC5连发的其中一作，游戏一经推出就以其超高的素质博得了诸多玩家的青睐。去年7月，游戏的开发成员从Capcom本社分化出来，成立了100%属于Capcom的子公司Clover Studio，他们以"为创造游戏与乐趣而诞生的集团"自居，一直不断地从事着原创游戏的开发。虽然去年的PS2版《红侠乔伊》和两个版本的《红侠乔伊2》的销售成绩都十分不理想，但Clover Studio显然还不想这么快就放弃这块招牌。这不，NDS和PSP版的新作又公布了。

乔伊

系列一贯的主人公。非常喜欢看电影，所以在约会过程中总少不了去电影院。特别喜欢一些陈旧的英雄片。



乔伊的妹妹，本作的新登场角色，以成为女演员为自己的目标。性格非常好胜，因此经常因为一些小事和哥哥乔伊发生口角。

嘉斯敏

乔伊的妹妹"嘉斯敏"初次登台！

化身为超级英雄、发动各种夸张必杀技的喧哗ACT游戏"《红侠乔伊》系列"终于要在NDS上推出最新作了。在游戏中，玩家要操作主人公乔伊，发动具有电影效果的"VFX动作"去与敌人战斗。这次的NDS版将会活用到主机的性能，加入各种全新的"VFX动作"，使得战斗过程更加激烈。这些技能的其中之一就是需要用手指触摸NDS下屏幕来发动的"SPLIT技能"。利用这股全新的VFX之力，将谜之军团"马多"(マドー)一举击溃吧！





▲NDS版《乔伊》也将运用到双屏功能，下画面是一般的游戏画面，而上画面则是显示乔伊动作的特写画面。



▲打倒马多团，夺回胶片是本作的主题。



▲乔伊的动作还是一如既往地丰富。

游戏的舞台是主题公园



以大热门电影为蓝本的超人气主题公园是本作的舞台。传说中的英雄片《蓝队长》的最新作正在那里进行公开测试，但是突然出现的谜之军团"马多"却将电影胶片夺走了……为了夺回电影胶片，我们的平民英雄乔伊再度挺身而出。

全新的VFX之力SPLIT

用手指根据线条划动

▲敌人逼近了。注意看画面中的粉红色线条，用手指从左往右划动过去的话，那么上方的广告牌就会掉下来。

▶掉下的广告牌不偏不倚地砸在了敌人的身上。

SPLIT技能发动！

除此之外的新技能……

▲除了SPLIT技能，NDS版《乔伊》中还会有很多需要用到触摸屏的VFX技能，一起期待《掌机王SP》的续报吧！

《红侠乔伊》化身为对战游戏在PSP上登场！

在Capcom公布NDS版《乔伊》新作的同时，还一起公布了PSP版的新作。这次PSP版的《乔伊》和之前的系列作品相比在玩法上有很大的出入，因为本作将不再是一款横版ACT游戏，而是一款对战游戏。此外，除了PSP版外，Capcom还宣布本作将发售NGC版，让玩家在家用机上也能享受到热火朝天的乱斗！

登场角色大介绍

在电影中与蓝队长演对手戏的小家伙。穿着的服装与蓝队长非常相似，故自诩为小蓝队长。



新角色　小蓝队长



红侠乔伊 VFX大战(暂名)　PSP
ビューティフルジョー VFXバトル(暂名)
◆Capcom◆FTG◆发售日未定◆日版
◆1~2人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定





经验老道的中介者。外形非常冷酷，令对手望而生畏。

乔伊



西尔维娅



PSP版的《红侠乔伊 VFX大战》(暂名)是系列第一款对战类游戏。作为一款对战类游戏，能否选择众多角色无疑是吸引玩家购买游戏的一个要素。这次的PSP版《乔伊》在原作角色如数登场的基础上，还加入了很多《红侠乔伊》动画版中的原创角色，给了玩家更多的选择。在本作中，这些角色将会为争夺主演之位展开一场激烈的大混战。作为系列特色的"VFX特技"在游戏中将会经过重新设计，使得这些技能更加符合对战游戏的标准。互相暗算对手、抢夺VFX之力就是本作的最大乐趣！

STORY

蓝队长终于又要开始执导电影了！不过影片的主演却还没有确定……

"对了！让他们来争夺主演的位置！"蓝队长灵机一动，想出了这样一个主意。

为了争夺主演之位，我们的超级英雄们再度聚集到了一起，在摄影棚中展开了喧哗对决。



◀画面中是乔伊的特写！西尔维娅只占了一小块……可怜啊！

▲PSP版的画面将采用16：9的画面来表示，视野十分开阔。

游戏还会推出NGC版



文 LIKY

机密武装

Konami于年初发表了一款以虚拟现实为主题的FPS游戏。分析家们认为此游戏的最大优势在于它抢先占领了PSP上此类游戏的市场，可以轻松地赢得相当可观的市场收益，而本游戏的实际表现也确实震惊了不少玩家，尤其是它那绚丽无比的画面令人印象深刻。

机密武装 Code Arms	PSP
◆Konami◆FPS◆预定2005年夏◆美版	
◆1～4人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定	
◆对应周边未定	

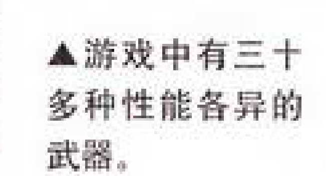
游戏故事源自于一套用来训练士兵的虚拟现实软件。此软件原本的制作目的是训练对抗外星入侵者的士兵。由于软件自身出现了致命缺陷，开发人员只得被迫放弃。但软件产生了自我意识，以潜伏的方式运行，并进化成了一个高度复杂的数字世界。电脑黑客攻击了此系统，试图找出一些具有新意的编码程序。玩家在游戏中将扮演一名黑客，对抗数字世界中以巨型昆虫形态出现的错码、外星人侵者和原程序中的各种安全隐患。

◀原计划将在PS2平台发售的此款游戏，随着PSP的发售而转换平台，成为PSP上首款FPS游戏。

▶游戏的贴图非常细腻，实际演出效果与PS2游戏无异。

游戏中的全部武器都以编码(CODE)的形式出现。游戏制作者显然欲取悦那些非常熟悉DOS或UNIX的玩家，因为游戏中的装备均以文件名来命名。比如".arm"表示武器，".dfn"表示装甲。你将在游戏中拾起一个个代码，然后它们会转码成一件件称手的武器。

▼多种形态各异、攻击方式各具特点的敌人将一一登场。



▲游戏中有三十多种性能各异的武器。

支持4人联机对战

除了标准的主视角射击模式之外，游戏将提供最多四人同时无线对战。而且，单人模式中收集的武器可用在多人模式的对战中。这点可能会鼓励玩家尽力在单人游戏时收集强力武器。但同时，制作人也强调他们将设定限制，以防止拥有优势武器的玩家完全压倒刚接触游戏的新手。此外，游戏将采用随机战场生成系统，以保持其对玩家的持续吸引力。



文 雷伊

本作的3大主题 游玩！制作！发表！

ADV ADVENTURE PLAYER

FromSoftware是一家一直致力于原创游戏开发的公司，在PS2和XBOX上都曾经为广大玩家奉献过不少优秀的游戏。这次，它又为我们带来了一款创意十足的全新作品，这也是PSP上第一款游戏创作型软件，利用它，玩家可以制作出属于自己的原创冒险游戏。

冒险玩家 PSP
アドベンチャープレイヤー
◆FromSoftware◆ETC◆预定2005年6月30日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆3800日元
◆对应周边未定

喜欢文字类A VG的玩家也许都想过亲手制作一款自己心仪的游戏吧，现在，这款《冒险玩家》就给了大家这个圆梦的机会。在本软件中，玩家将可以执行在PC上制作的原创AVG游戏，而从制作游戏到可以玩的过程也相当之简单。首先，玩家需要从FromSoftware官方网站去下载一个PC用游戏制作软件《冒险玩家 工作室(アドベンチャープレイヤー スタジオ)》来制作游戏，接着用MSD将游戏的数据保存下来，最后再读取保存下来的游戏就可以开始玩了！

除此之外，本作中还搭载了众多特殊的功能！玩家可以从本作的官方网站下载到丰富多彩的免费素材，并且可以通过Internet发表自己的作品，将自己的自信之作带给全世界的玩家！

游戏的3大特征全面剖析！

1 游戏素材 下载





在FromSoftware的官方网站，玩家可以免费下载游戏制作素材。除了文字AVG、电子音响小说，玩家甚至还可以下载到IQ测试问答和占卜等等，所涵盖的范围非常之广泛。只要有了这些，玩家就可以尽情享受到制作游戏的乐趣。



▲▶除了游戏素材，偶像写真集和童话绘本等也都可以下载到，个别素材是需要收费的。

2 原创作品 发表

把自己制作的作品公开发表吧！

好不容易制作完成的游戏，总得拿出去和大家一起分享分享吧！在本作中，玩家不仅可以使用E－mail发送游戏的资料，还可以通过MSD来和其他玩家交换游戏数据！除此之外，利用PSP的无线LAN功能，也可以实现数据的传送。对于一些优秀的作品，甚至会收录到官方网站供全世界的玩家共同下载。说不定，你也将会成为其中的一员呢！

3 原创作品 制作

在利用PC制作原创AVG游戏的本作中，玩家还可以直接将用数码相机拍摄下来的照片或是用PC所绘制的图像当作素材！只要你有足够的想像力，一切都将成为可能！



◀▲一些简单的游戏即使没有制作游戏的专业知识也可以驾轻就熟。

3款恐怖游戏完全收录！

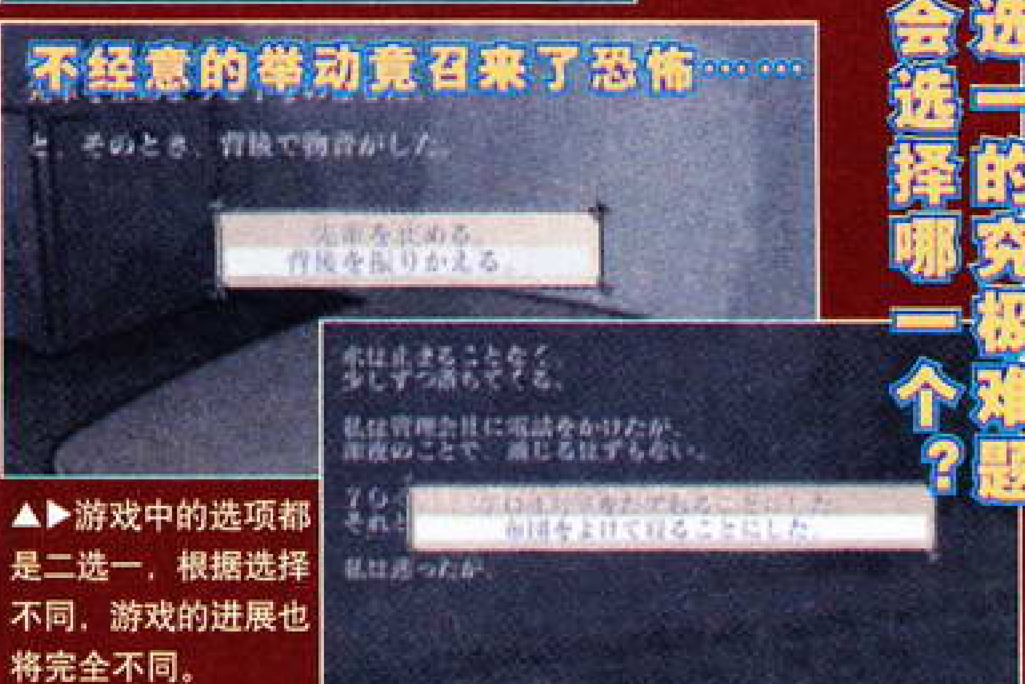
怎么样，通过前面的介绍，各位读者应该对这个游戏的分量感到非常满意了吧！别急，游戏的精彩之处还不止此！本作中还为大家收录了3款现成的AVG游戏，而且这3款游戏都是属于恐怖类的AVG！玩家在享受这些游戏的乐趣之余，还可以好好研究它们，将其当做自己制作游戏的参考。下面，我们就对这3款游戏来个全面介绍！

怪奇圈

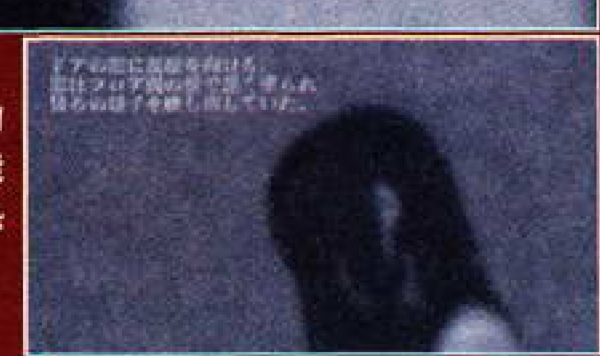
以日常生活中的一幕幕作为题材的作品。玩家平常不经意的行动，却开启了通往奇异世界的大门。其中收录了3款情节各异的故事，玩家的选择将成为事件的关键！



二选一的究极难题 你会选择哪一个？



▲▶游戏中的选项都是二选一，根据选择不同，游戏的进展也将完全不同。



▶即使是普通的日常生活，也能将你带进一个恐怖的世界！

回声之夜#1

1998年在PS上发售的恐怖游戏《回声之夜》的全新重制版。游戏的故事几乎是全新的，舞台是一艘豪华客轮，为大家讲述了一个恐怖又蕴含着悲伤的故事。



▼老妇人的忠告不容忽视。在这艘客轮上，究竟有什么样的事情在等待着玩家呢？



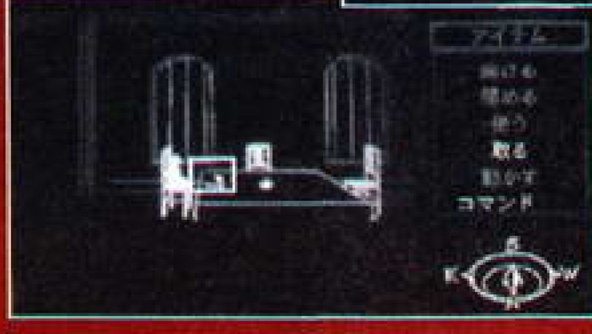
◀豪华客轮上发生了异变，你能找到逃出那里的方法吗？

暗箱之中



只用白色线条勾勒的世界 考验玩家智慧的心理恐怖游戏！





▲用黑白色描绘的恐怖世界。玩家为了亲手将包裹送到洋房主人手上，不得已开始了冒险。

以湖畔的古旧洋房为背景的心理恐怖游戏。为了送包裹而来的主人公，被卷入了洋房主人消失的谜团之中。游戏仅仅使用了白色的线条来勾勒画面，令恐怖感直线上升。

文 雷伊

你的PSP已经被爆发物所支配！

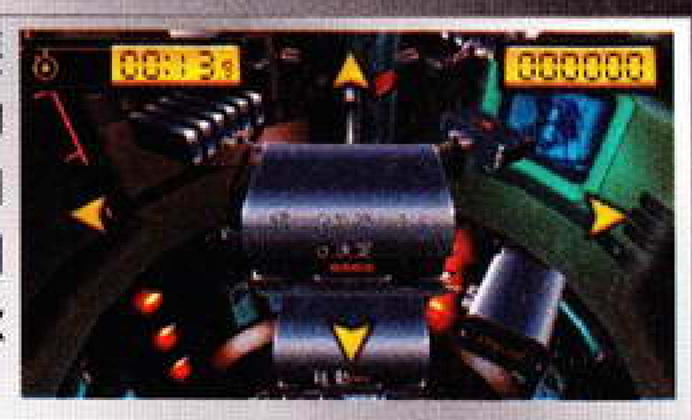


数年前PS上的那款《铃木爆发》给玩家留下了深刻的印象，游戏中解除炸弹时的爽快感和满足感都让人回味无穷。如今，又有一款炸弹接触游戏——《爆脑》将要登场！游戏的玩法比较接近于PUZ，但玩起来可并不轻松，因为一不小心，你手中的PSP就会引发"大爆炸"！

爆脑
爆脳
PSP
◆Eidos◆PUZ◆预定2005年6月16日◆日版
◆1～4人◆64KB◆3800日元
◆对应周边未定

刺激度满点！爆发物解除体验！

游戏中会接二连三地出现出现各种起爆装置，玩家所要做的就是将它们一一排除！要处理这些炸弹，并不是一般的切断导线就能了事的，还需要经过紧张的PUZ解谜过程。因为这些炸弹都是时间限制，所以游戏玩起来将非常紧张刺激！在这种紧张感过后，将会获得解除炸弹的成就感还是承受炸弹大爆炸的冲击，这些都掌握在玩家自己的手中。



游戏模式大介绍

本作中主要收录了4个游戏模式，它们分别是"故事模式"、"街机模式"、"挑战模式"和"特殊模式"。除此之外，游戏中还有专门针对无线通信对战的模式，下面我们就一起来看一下它们各自有什么玩法。

故事模式

游戏的主要模式之一。在该模式中，故事将围绕着主人公一路展开，玩家将扮演一位炸弹处理班的成员去完成各项任务。当所有起爆装置全部解除完毕后，就可以进入下一个任务。



街机模式

玩起来相对轻松的一个模式。在这个模式中，玩家可以根据自己的游戏水平选择各种游戏难度，即使低水平玩家也能享受到游戏的乐趣。

挑战模式

在这个模式中，玩家可以再度挑战已于"故事模式"中完成过的任务，不过游戏的限制时间将比"故事模式"更短，基本上相当于一般游戏中的"竞速模式"。

特殊模式

将"故事模式"通关后出现的游戏模式。在这里，玩家可以反复解除起爆装置，并且还可以通过反复游戏来赚取点数。

游戏支持最大4人对战！

通过PSP的无线LAN功能，本游戏将实现最大4人之间的对战。本作中设置了专门针对对战的模式，主要包括"时间模式"和"点数模式"两种。"时间模式"中，玩家可以互相比拼解除炸弹的时间；而在"点数模式"中，玩家间所要比拼的，则是拆除炸弹时获得的点数。



丰富多彩的PUZ类型大介绍！

本作中解除起爆装置的规则多达16种！也就是说，本作中收录了16种玩法不同的PUZ游戏！每个游戏规则虽然都相当简单，但是也并非等闲。下面，我们就先为大家介绍一下其中的几种游戏规则。

线形炸弹

背景分为多块面板，玩家需要转动面板连接各条线路来解除炸弹。每根线条都有不同的颜色，只要将相同的颜色连接在一起，终端的指示灯就会发亮，将所有指示灯全部点亮就可以解除炸弹。



▲在这种规则中，背景分成35块面板。转动面板将相同颜色的导线连接起来就是游戏的规则。

镜面炸弹

关卡上配置了很多可以移动的镜子，玩家需要移动这些镜子将发射点照射过来的镭射光线通过反射引向终点。随着游戏难度的提升，玩家甚至还需要用镭射光线来破坏障碍物。



▲场景上有些镜子是可以移动的。

节点炸弹

可以点亮的节点都会闪烁，玩家只要根据节奏按键就可以点亮这些节点。将所有节点全部点亮的话就可以完成游戏。



▲这个游戏规则非常考验玩家的反射神经。

球形炸弹

玩家需要向各个方向倾斜台座来将画面中的小球引向目的地。当然，途中会出现不少障碍物。除此之外，球的惯性也是需要考虑进去的。



▲场景的构造比较复杂。

其他各种玩法

除了上面介绍的几个游戏外，本作还收录了多种PUZ游戏，当然它们的玩法都是不尽相同的。目前它们的具体玩法还不是非常明朗，我们就暂时看看吧。

韵律炸弹



▲根据中央流过的旋律来按键的小游戏？

有轨炸弹



▲通过引导轨道上的光线开启开关的谜题？

顺子炸弹



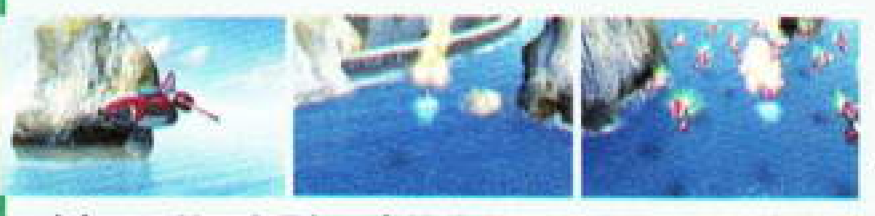
▲画面上的图案和手柄非常相似，游戏内容到底如何呢？值得期待。



游戏的玩法还有很多很多……



早在去年8月份，NDS发售之前，Majesco公司就向外界透露即将在NDS上推出一款3D射击游戏，由于当时厂商透露的情报极少，而且公布的游戏图片也非常抽象，大家对该作的了解非常有限，所以这款NDS上公布的第一款射击游戏并没有引起大家太大的关注，不过现在随着游戏官方网站的开张、大量新情报的揭露，游戏开始成为玩家注目的焦点。尤其是游戏官方网站上提供的那一段精彩的视频演示更是把玩家们的胃口吊足了。（13辑的"口袋光环"中大家应该都欣赏到了吧，虽然那段影像的时间非常短，但绚丽的场景和火爆的画面一定给大家留下深刻印象。）下面，我们就来详细了解了解这款NDS上的STG强袭之作吧。


▲去年10月份厂商最初公布的游戏画面，当时这样的画面就已经让不少人兴奋了。

飞船终于从爆炸的气流中脱离出来，我慢慢地恢复了知觉，但我已经记不起刚才发生了什么，我怎么会在这里？驾驶舱内的仪表不断在闪烁，我熟练地按动几个按钮，我自己都有点惊奇我对飞船的操作竟那样熟悉。飞船并没有受到损伤。突然，警报声急促地响起，驾驶舱大屏幕上突然出现了众多不明飞行物的图标，紧接着几束激光从我战机旁边呼啸而过，我迅速地抓住操杆回避掉一排子弹，看来这些家伙都是冲着我来的，我必须做点什么了……

▼ 带有实时3D效果的场景给人极大的视觉冲击。

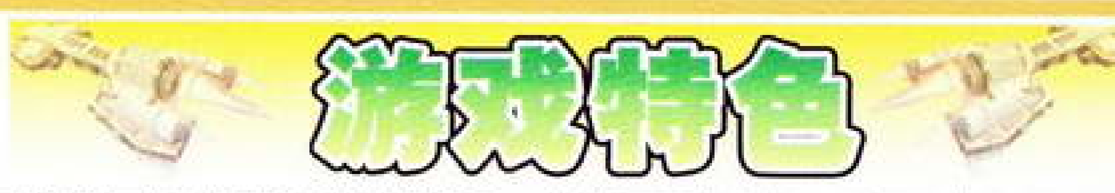


▲ 与巨大的BOSS对决，下屏的雷达显示出BOSS红色的火力点。

《纳米漂移》正是由制作GBA版"《伊登战机》(Iridion)系列"的Shin'en小组开发，所以游戏的风格与《伊登战机》非常相似，说《纳米漂移》是"《伊登战机》系列"的续作也不为过。如果玩家玩过GBA版《伊登战机2》，看到这里你一定会对这款《纳米漂移》更加期待，《伊登战机2》的火爆和爽快给玩家留下了深刻的印象，《纳米漂移》可以说完全继承了前作的这些优点，将华丽和火爆发挥到极致似乎就是该游戏要表现给我们的。



▲上屏显示实际的游戏画面，下屏显示雷达、武器、得分等资料。



■武器包括主武器和副武器，并都可以升级，武器威力足以扫除成批成批的敌机。

■包含触摸式操作，比如扫描BOSS、切换武器、使用雷达、多维空间操作等等。

■超过10个舞台，场景包括地下雷区、北极山脉以及火山地带等等。

■游戏包含众多的隐藏要素和隐藏模式，达到一定条件才能开启它们，保证游戏的耐玩性。

■允许两名玩家进行无线联机，合作闯关。

■各种绚丽火爆的画面特效，并保证每秒60帧的流畅画面。

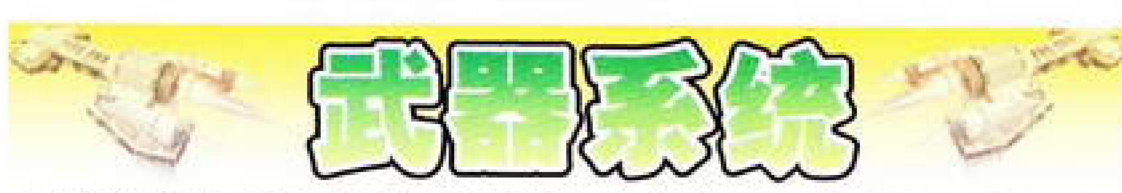
■本作由开发“《伊登战机》系列”的原班人马制作。

■玩家可以登录游戏官方网站(www.nanostray.com)，将自己的成绩上传，与全世界的玩家比拼排名。





▲下屏右下角的导弹图标预示着“保险”依然存在。



玩家驾驶的战机配备了先进的火力装备，主武器分为4种，每一种可以升级到强化形态。升级需要消耗大量的能量，而这个能量就需要收集能量夹来积蓄，当你击落整个小队的敌机便可以看到蓝色的能量夹飘出，赶快去接吧。切换武器的方式非常简单，只用在下屏点击相应的武器图标便可，下面我们来看看4种武器的特性吧。



◀玩家可以在下屏进行触摸操作，比如切换武器时只用点击武器图标便可，非常方便。

武器一



升级前　　升级后

传统的直线射击的子弹，升级后变为蓝色激光束，能够贯穿敌机。

武器二





升级前　　升级后

从战机前方发射的具有自动跟踪效果的红色激光，升级后子弹变为跟踪激光束，并从战机尾部发射而出。

武器三

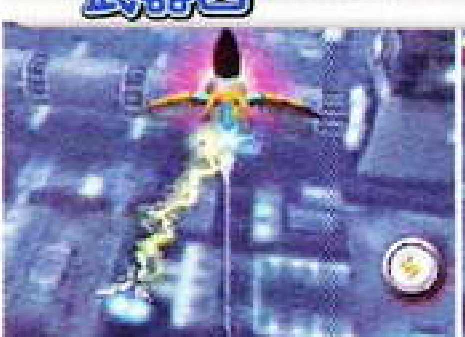




升级前　　升级后

子弹从战机左右发射而出，所以只能攻击侧向的敌机，不过升级后子弹呈散射状，威力和攻击范围都大幅加强。

武器四





升级前　　升级后

能够持续附着在敌机上的电弧，升级后特性完全改变，变为散布在自机周围的电网。

文 雷伊

初见《黄金眼：侠盗特工》(Golden Eye:Rogue Agent)的名称，玩家可能以为特工明星007又要再次登场了。其实在本作中，玩家们要扮演的已经不再是又酷又帅的詹姆斯·邦德了，而是要化身投身反派的堕落情报员——电影《007：黄金眼》中的006，目的不是拯救世界，而是征服并统治世界！

黄金眼：侠盗特工

GoldenEye：Rogue Agent

NDS

◆EA◆FPS◆2005年6月13日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆29.99美元
◆对应周边未定

Why Save the World When You Can Rule It?

"既然可以统治世界，又何必拯救它呢？"

本作的主角与以前的《詹姆斯 邦德》系列完全不一样，玩家在游戏中将要扮演一个冷血的特工横行于名为"邦德世界"的黑暗世界，体验无情和无法预料的生活。本作继承"《007》系列"的第一人称射击的游戏方式。堕落的特工006受雇于奥瑞克金手指（Auric Goldfinger）对付Dr.No。在与Dr.No激战的过程中，006失去了一只眼睛，但金手指的工程师为他打造了一只黄金假眼，使006获得了"黄金眼"的别称。







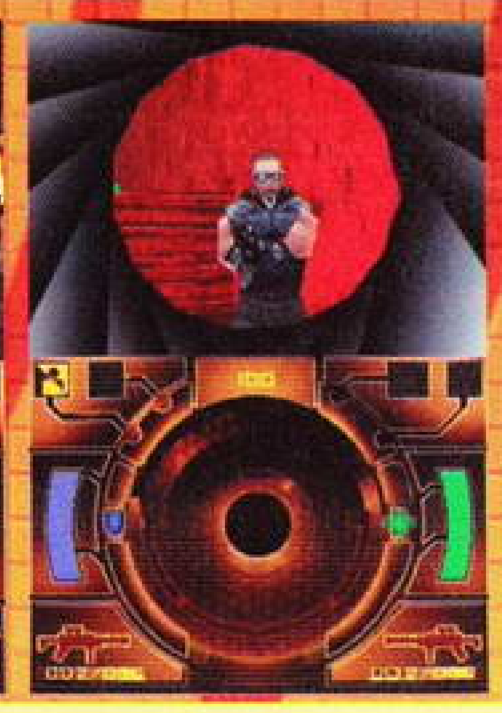
本作自2004年秋天就开始开发，制作小组Tiburon希望把"《007》系列"的新作带到掌机平台。本作在NDS的上屏幕显示第一人称画面，而下屏幕则显示人物状态和武器装备情况，另外开启密码锁等操作也是在触摸屏上进行。以火爆爽快为卖点的单人模式共分6大任务，玩家在进行游戏的过程中将周游数个国家，在不同风土人情的地方以独特的黑帮手段来达到目的。

尽管游戏具有一些动作游戏的特点，从本质上来讲本作是标准的FPS。游戏的整体感觉与"《邦德》系列"电影相一致，本作的特别之处在于游戏鼓励你使用各种特殊的手段消灭敌人。玩家可以将敌人作为肉盾挡子弹，将他们扔下楼，还可以通过被称为"死亡陷阱"的各种具有独创性的方式将敌人一一清除。游戏中玩家可以双手使用武器，也可以单独使用其中一把武器。虽然这样会影响投掷手雷，但是攻击威力会大大提升，因此还是很值得的。就像刚刚提到的一样，玩家也可以熟练地使用各种陷阱并与周围的环境和游戏中的人物形成互动，比如用高架上的悬挂物致敌人于死地。在每一个单人关卡的结尾，电脑将会根据玩家的耍酷程度来评分，游戏中你可以大肆破坏而获得更高的评价。而玩家则可以利用获得的点数增强自己的战斗能力，例如升级黄金眼——利用这个可靠的小玩意，玩家可以使用MRI(核磁共振成像)看到障碍物背后的敌人，使用EM Hack这个能力来迅速地熟悉武器，甚至开启 Magnetic Polarity Shield(磁极盾)以减少伤害等。











与PS2和Xbox版的《黄金眼:侠盗特工》游戏一样，本作使用新一代的E.V.I.L人工智能系统，所以敌人的AI都有不错的表现，他们总是会躲在掩体后面向玩家猛烈地开火，并试图从侧翼包抄过来，更贴近真实人类的行动和反应，并具有相当好的战术意识。游戏还带有丰富的多人模式，玩家可以与其他朋友于多人模式下特有的任务中进行比赛，获得截然不同的感受。



本作虽然是一款T级（10岁以上年龄级）游戏，但在游戏过程中，非常血腥和极端暴力的场面却并未出现，制作者很好地把握了该如何表现了主角邪恶的尺度。游戏的产品设计师Ken Adam爵士曾经在很多经典的《邦德》影片中担任过产品设计师，还有服装设计师Kym Barrett，她所担当服装设计的最知名的影片是《黑客帝国》系列。在如此强大的制作班底努力下，让我们来期待NDS版的《黄金眼:侠盗特工》的表现吧。

文 LIKY

触摸！滚动！让吃豆人滚向终点吧！

PAC'N ROLL

滚滚吃豆人

PAC'N ROLL

NDS

◆Namco◆ACT◆2005年7月7日◆日版

◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元

◆对应周边未定

今年是吃豆人"PACMAN"诞生25周年，"《PACMAN》系列"的游戏也在今年大放光彩。作为在NDS上登场的本作，针对NDS的特殊机能做出了不小的改变，绝对可以令玩家们感受到前所未有的新鲜感。快拿起你的NDS和我们一起进入崭新的吃豆人世界吧！



操作介绍

本作的操作十分简单，只要用触控笔在NDS的触摸屏上控制吃豆人滚动起来，并到达每一关的终点就算过关了。当然，每关也同样设计了不同的地形和障碍物来考验玩家们的控制技巧，而且与吃豆人"青梅竹马"的幽灵君们也仍然会出场妨碍吃豆人哦！好了，就让我们一起来看一下使用触控笔究竟有哪些滚动吃豆人的方法吧！



滚　动

用触控笔向着想让吃豆人滚动的方向划过去就行了。



急　停

用触控笔把吃豆人压住，他就会停在原地不动了。注意此时吃豆人的表情会变化哦！

冲　撞

用触控笔一直划到屏幕的边缘然后停下，吃豆人就会做出冲撞的动作。使用冲撞动作不仅可以令吃豆人一时Speed Up，甚至还可以用来破坏关卡中的一些障碍物呢！

突　围

即将被幽灵君们抓住的时候，赶快用触控笔敲击幽灵君们，然后把他们划到其他地方去，就可以确保吃豆人安然无恙了。



剧情简介

故事发生在吃豆人还是少年的时候，就在收获节的当天，吃豆人乐园里突然出现了一名来自宇宙的摇摆幽灵"ゴルビス"。在他压倒性的实力面前，就连"强力小饼干"也变得毫无作用了。吃豆人一族被一种怪光线照射后导致手脚都伸不出来，统统变成了球体并很快败下阵来。只有吃豆人一人因为被小妖精救出而幸免于难。但为了拯救被"ゴルビス"抓走的家人朋友们，吃豆人君毅然决定"滚"上了冒险的旅程！



依然是奇想天开又十分有趣的剧情！



▲又是一个丰收的收获节！吃豆人一族围在一起庆祝。

▼这时突然从天空中出现了幽灵的UFO！





▲就在危急关头，小妖精出现并救下了吃豆人。

充满魅力的角色们！NDS上再次登场了！

除了一些耳熟能详的角色再次登场之外，还有几名个性化的新角色登场。特别是作为BOSS的ゴルビス，虽然面目可憎，可实际上却是个爱撒娇的家伙。本作的角色们还是和系列一贯的可爱风格一致啊。



吃豆人：本系列理所当然的主角，外表虽然和以前的游戏中一模一样，但年龄设定却是少年时代。为了救出被幽灵们抓走的家人朋友们而展开冒险旅程。因为之前被"ゴルビス"的怪光线照射到而变成了一个没有手脚的球体，所以只好滚动着出发了。



小妖精：吃豆人乐园的守护妖精。很要强的小妖精，跟随吃豆人踏上冒险的旅程。

ゴルビス：很久很久以前因为被同伴们认为太过危险而被幽灵族流放至宇宙的摇摆幽灵。总以为自己"又强又帅"，实际上却是个非常迟钝和轻浮的家伙。

系列中不能缺少的幽灵们！



クライド 一脸蛮横且易怒！



ピンキー 稳健且精于计算！



ブリンキー 非常悠闲的贪吃鬼！



インキー 反复无常但说话颇有道理！

本作拥有多姿多彩的关卡，其中一部分这里抢先公开！

南欧风格的城镇



▲收获节的会场，南欧风格的城镇。

▼小妖精会在各种地方出现给予玩家建议。





▲通往城堡的吊桥，利用坡度一口气滚过去！

幽灵城堡

▲突然出现的高低差可以利用"冲撞"跳上去。

▼城堡居然是浮在空中的！一旦走错路就会掉下去！



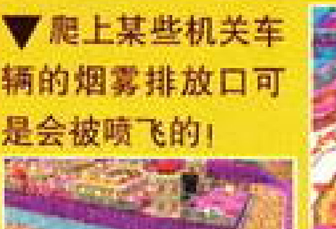
▲收集到珍贵道具"ギャルボス"的话就可以进入挑战模式。

主题公园



▲以Namco拿手的食物公园作为主题的世界。

▼爬上某些机关车辆的烟雾排放口可是会被喷飞的！





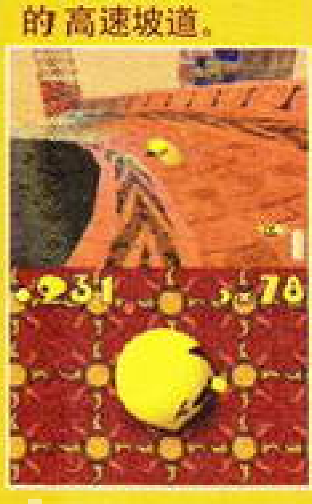
▲也会有乘着车辆登场的幽灵君。

火山塔



▲满是机关的关卡，在火山顶有两座塔。

▼第二座塔内部有一段通往下部的高速坡道。



▲在途中的CHECK POINT稍事休息吧！

史莱姆总动员2（暂名）

史莱姆可以说是“《DQ》系列”中最弱的敌人之一，不过这小家伙所迸发出来的人气可不低哦。2003年11月在GBA上发售的以史莱姆为主角的A·RPG《史莱姆总动员 冲击的尾巴团》居然创下了35万套的销售佳绩！这可把SE给乐坏了。在NDS公布后不久，SE便宣布将在上面推出该系列的新作。现在，该游戏终于有了进一步的消息，让我们一起来看一下吧！

文 雷伊

史莱姆总动员2（暂名） NDS

スライムもりもりドラゴンクエスト2(暂名)

◆Square Enix◆A·RPG◆发售日未定◆日版

◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

前作的伙伴再登场？

史莱姆军团在荷伊米·史莱姆的指挥下，驾驶着“勇车”向战场前进啦！在画面中我们可以看到前作中登场的米伊洪、史拉米以及调查团3人组……难道本作的世界观与前作是一样的？

上下画面联动

注意观察的话，会发现这里和下画面有着联动。下画面是史莱姆和尾巴团的具体战斗画面，而上画面则是用象征性的图标来表示。另外，上画面发射的大炮对下画面会有什么影像呢？

新作



▲上画面是炮击战，下画面则是史莱姆和尾巴团的白兵战！

可选择的号令？

看到“ガンガン”这个图标，我们不禁想到了“《DQ》系列”中的号令“ガンガンいこうぜ！”（全力进攻），难道在本作中也可以和《DQ》正统作一样对同伴下达命令？

带有弹簧的助跳台

巨大的花朵上附带了弹簧，在这里起跳的话，相比会跳到很高的地方吧。利用这个说不定还能发动新的攻击技能呢！

前作

▲前作的目的是拯救被俘虏的村民。

没有尾巴的尾巴团？

“《DQ》系列”中的淘气鼹鼠（いたずらもぐら）在《史莱姆总动员》初登场！从画面上看，它们似乎也是属于敌方角色。没有尾巴的它们到底是尾巴团的同伙呢，还是来自于和尾巴团不同的敌组织？这些问题现在还不太明朗。

与同伴共同作战！

米伊洪和史拉米帮助史莱姆一起作战！这次的《史莱姆总动员》将会采用成员作战制？

新作



▲上画面中的勇车中喷出了熊熊火焰，史莱姆随着火焰飞到空中……下画面中的则是来自于《DQ Ⅷ》中的怪物。

史莱姆形兵器——勇车

在前面的介绍中我们已经发现本作中将会新登场一种叫做“勇车”的全新兵器！与弱小的史莱姆相比，它的体积显得尤为庞大！它不仅可以发射导弹，还可以喷出火焰，甚至可以成为史莱姆们的移动堡垒。

发射导弹



▲两发导弹命中了尾巴团的勇车！

吐出火焰



▲随着喷出的火焰，史莱姆们被喷到了空中……肉弹攻击？

文 雷伊



幕府武士 失落的军队

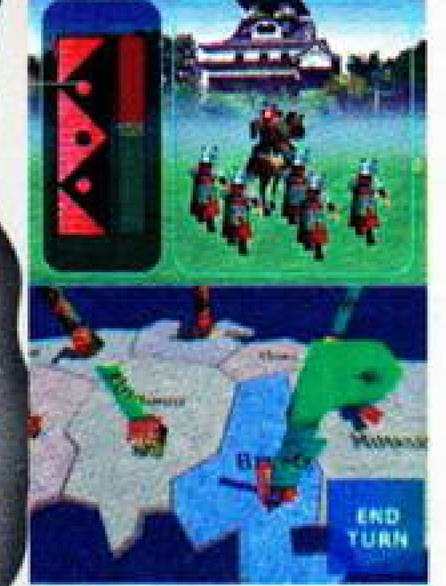
幕府武士：失落的军队 Shogun Warrior: The Lost Army		NDS
◆Namco ◆RTS	◆预定2005年10月	◆美版
◆1～8人 ◆自带记忆功能	◆售价未定	
◆对应周边未定		

日本的战国时代与中国的三国时代可以说是东方历史上的群雄并起的乱世，期间成就了无数的英雄豪杰，也留下了许许多多的传奇故事。读者也许不太熟悉日本的战国历史，但只要深入了解之后，也会感受到它的独特魅力。

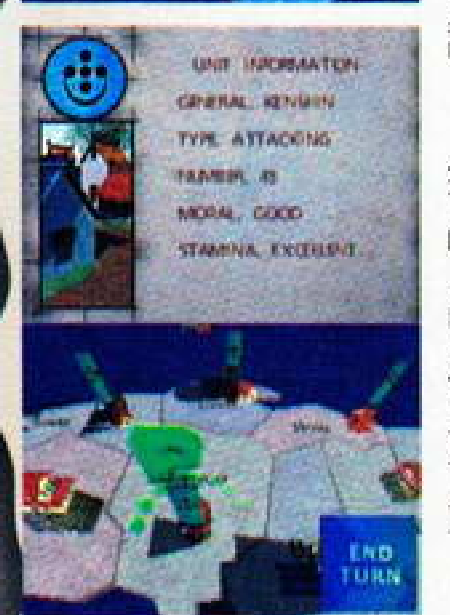
日前Namco公布了首款对应NDS平台的即时战略游戏《幕府将军：失落的军队》，本作由Box Clever和Namco Hometek共同开发，Namco负责发售。游戏以日本战国时代为舞台，也是NDS上首款即时战略游戏，因此刚公布就引起来玩家们的注意：到底NDS上的即时战略游戏会是什么样子的呢？



一统天下

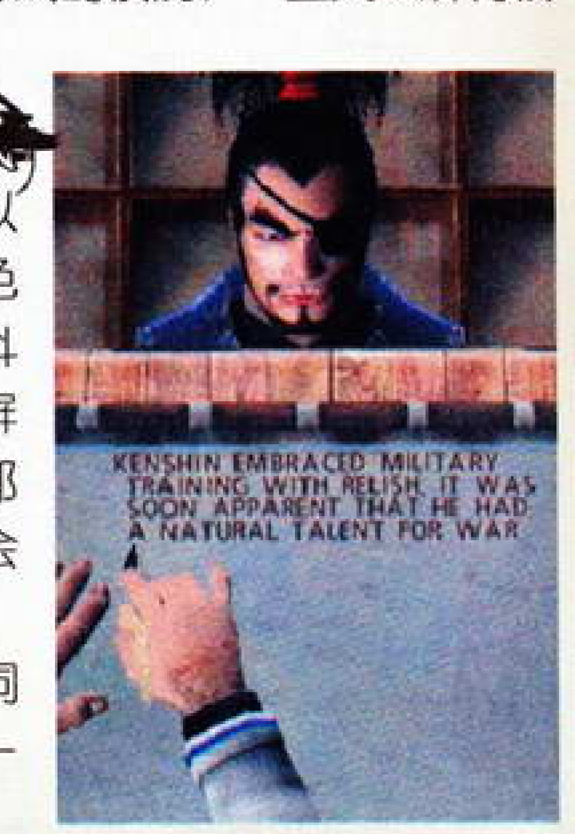


日本的战国时代从室町幕府后期开始，直到德川家康建立德川幕府，大概延续了近百年的历史。期间出现的著名人物如织田信长、丰臣秀吉、德川家康等也经常在各种游戏和小说里出现，熟悉日本游戏的玩家应该也不会对他们陌生。而在本作中玩家将扮演在武士家庭出身的兄弟两人之一，征服附近的土地，建立属于自己的强大军队，最终达成统一天下的目标，一尝成为乱世枭雄的感觉。



根据目前已知的情报来看，本作由两个部分组成，分别是战略部分和战斗部分。在战略部分中，玩家可以查看军队状态，发展剧情以及决定战争的进行方式等战略决策。而一旦进入战斗部分，玩家就需要指挥军队打倒敌人。战场不单有野外还有城市，基本上都根据史实来设置，所以有可能重演战国时代的经典战役。而参照日本战略型游戏的惯例，一旦失去所有城池后就宣告失败。

即时战略的游戏方式



在战斗中除了方向键，玩家可以通过NDS触摸屏指挥军队行进以及决定作战模式。在战斗画面中，下屏里一支队伍是用一个不同颜色的人像来表示，两个不同势力的军队邻接即发生战斗。上屏显示战斗画面，各种服装细节和动作都能看清，因而使玩家更有投入感。下屏则是实际操作画面，点击地面或者敌人的部队就能把选定好的己方部队移动到指定的位置及交战。使用各种战术和合理的兵种配合一定会使战斗事半功倍。

游戏收录了单机的竞赛模式，也能通过无线通信与最多7名玩家同时对战，另外，还收录了支持触摸屏的迷你游戏，玩家需要在达成一定条件后方能开启。



在上一辑中我们已经为大家介绍了GBA版的《BLEACH》的一些情报，现在再为大家带来多详细的登场人物及战斗模式的介绍。而故事背景请参照上一辑，在此就不重复了。

死神 BLEACH 血染尸魂界	GBA
BLEACHAdvance 紅に染まる尸魂界	
◆SEGA◆ACT◆2005年7月21日◆日版	
◆1人◆容量未定◆价格未定	
◆对应周边为定	

文 铭风

目前公开的7名角色！

黑崎一护

获得死神力量的主人公

故事的主人公，拥有能看见幽灵的特殊体质而卷入"虚"的事件，在意外之下接受了死神露琦亚的力量而投身对"虚"的战斗中去。橙色的头发是他一大特征，外表像个不良少年，但在校成绩不错。性格热血正直，见到不平事经常站出来抱不平。

一护的同学 井上织姬



一护的同班同学，如天然美少女般的她却常说出令人意想不到的话。

哥哥在三年前因意外身亡，目前在亲戚的援助下生活。

她所拥有的特技"盾舜六花"能召唤6个言灵体出来协助战斗。

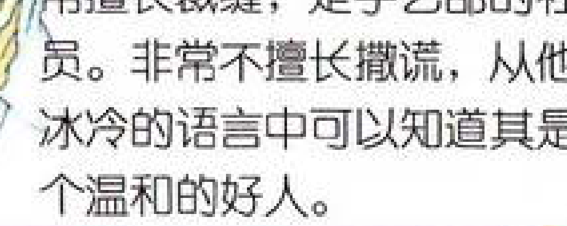
灭却师 石田雨龙

二百年前灭亡的灭却师一族中残存的最后一人，由于灭却师一族和死神敌对的立场，很讨厌一护。

在校成绩优异，此外非常擅长裁缝，是手艺部的社员。非常不擅长撒谎，从他冰冷的语言中可以知道其是个温和的好人。

战斗用拟似魂魄 魂

死神界制造的战斗用拟似魂魄，不过战斗力很一般。喜欢身材好的女生，对一护总是看不顺眼，很喜欢露琦亚。原作中的作用是在一护的灵魂离开身体后接替其进行日常生活。那么在游戏中是作为什么角色登场呢？



一护的好友 茶渡泰虎



一护的同班同学，外表冷酷实则是个性格温柔的，喜欢小动物的人。拥有强健的身体，力气大得可以接住高空掉下来的钢材。

六号队队长 朽木白哉



拥有压倒性的强大实力就是作为死神部队六号队的队长的最大特点，露琦亚的哥哥，目前是死神界的名门望族朽木家的当家。

六号队副队 阿散井恋次



使用斩魄刀“蛇尾丸”的死神部分六号队的副队长，拥有高强的战斗力。小时侯和露琦亚于流魂街相识。性格外冷内热，很关心青梅足马的露琦亚。

指令战斗系统大公开！

上一辑中介绍了少量的战斗画面，现在就来更深入的介绍战斗系统。

在战斗中双方之间有距离的判定，而战斗是真实时间中进行的，玩家需要对战况作出即时的反应来应付敌人，推测对方的行动和输入正确的指令都是打倒敌人的重要条件！右下角红色的槽代表己方体力，而它附近的蓝色小珠用途不明，似乎是储存能量来发动强力攻击？

▶此状态下进行左右移动可以躲避攻击。

▲与敌人较远的时候，位置会在屏幕的右下方以简略图的形式表现。玩家此时需要调整好位置。

◀与恋次之间的距离缩短！在这种情况下战斗即将开始！

▶利用特殊攻击可以把对手打飞！恋次的实力强劲，手中的“蛇尾丸”一定还有隐藏的能力！

▲大魄力画面充满屏幕！同时右下角的简略图消失！

◀“苍火坠”是死神才能使用的“鬼道”的术，原作中的“苍火坠”是以飞出的火焰为攻击手段的术。

一边看目前火热连载中的漫画一边玩游戏的话，必定能极大提升乐趣！



STAR WARS

星战前传III：西斯的复仇 GBA
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
◆Ubisoft/Ubisoft◆ACT◆预定2005年5月4日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆29.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

美国"国民级"的电影《星球大战》是电影史上跨世纪的经典，最后一部《星战前线III》即将于5月19日在全球同步公映。按照惯例，这么重头电影一定会有游戏跟着发售，现在已经确定的有Xbox、PS2、GBA、NDS、PSP……反正掌机上是占全了，下面我们就先来看看GBA版的吧。文 马修

剧情简介



权利欲不断膨胀的巴尔巴丁首相对于厌战的共和国越来越不满，他想建立一个强大的银河帝国，而拥有着强大原力的主角天行者阿纳金则成为他劝诱对象；另一方面，绝地武士委员会也在极力劝导阿纳金继续站在正义这一边，但云度大师同时也认为年轻的阿纳金还不能足以成为大师级武士，这让阿纳金觉得师傅奥比万与委员会已不再信任他。受到黑势力诱惑的阿纳金的眼睛开始放出红光，而绝地大师尤达则预料到这个拥有强大原力的年轻绝地武士正在变成一名黑武士……



为误杀爱妻而痛苦自责难以自拔的阿纳金绝望地转变为黑武士，成为了邪恶的入侵者黑武士达斯·维达，而他的儿子卢克则被安全护送到沙漠星球塔图因上……

是正是邪？玩家自己决定！



和电影不同，游戏中玩家不仅可以扮演天行者阿纳金，通过战斗来感觉他由正到邪的转变；还可以操纵他的师傅奥比万，经过一路冒险，最终与自己变邪恶的徒弟阿纳金决斗。



▲光剑可以反弹子弹。

天行者阿纳金：拥有着极强原力的主角，由魁金刚和奥比万在塔图因星球从奴隶聚居的贫民窟中发现，被认为是预言中能为原力带来平衡的绝地。然而成为绝地武士的阿纳金在塔图因却由于没能救出自己的母亲而自责不已并渴望强大的力量，正是这种过度的渴望，才让他最终没有经受住原力黑暗面的诱惑成



为了黑武士——达斯·维达。系列的最后，阿纳金在其子卢克的帮助下终于回归了光明，并与西帝同归于尽，完成了这个预言。

奥比万：一名出色的绝地武士，和师傅魁金刚一起救出阿美德娜女王后在塔图因发现了天行者阿纳金，在与黑暗领主决战后受师父遗命来教导阿纳金——阿纳金最终堕落成黑武士不得不说是他执教生涯的失败，但先后教导了阿纳金和卢克两代天行者，也足以证明了他的能力。就是在死后，他的灵魂仍然不断指引着迷茫中的卢克。



▲奥比万正在独自同三个高大的机器人战斗。

华丽的剑技和实用的能力



在电影新作中，动作打斗要素都将被大幅度强化，而GBA版前作《星战三部曲》中，剑技已经是很爽快了，有了前作的经验及电影的加强，相信GBA版新作中也会有着非常不错的动作表现。

强力的辅助角色再登场

在前作《星战三部曲》中，很多关卡都会和同伴并肩冒险，比如可爱的R2-D2机器人、总是罗嗦不停的C-3PO和可以同主角并肩作战的莉娅公主。从公开的图片看，本作也有着和同伴并肩作战的系统，而本作的同伴，极有可能就是阿纳金或奥比万——这样的同伴固然很强，但肯定不会合作到最后，因为最后，师徒将要展开决战……







▲阿纳金和奥比万合力砍杀机器杂兵。













这次的《新·我们的太阳》有很大的不同！

2005年夏、発売決定!!
ゲームボーイアドバンス用ソフト
新・ボクらの太陽
逆襲のサバタ

各位“《我们的太阳》系列”的爱好者们，久等了。在这个春天即将结束的时候，专为夏天所准备的游戏，“《我们的太阳》系列”的最新作公布了！作为系列的第三部作品，游戏在前两作的基础上添加了丰富的新要素。我们已经可以看到游戏的最新画面，本次前线我们会从此系列的生父小岛秀夫监督开始这次的访谈。 文 铭风

新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔 GBA
新・ボクらの太陽 逆襲のサバタ
◆Konami ◆A·RPG◆预定 2005 年夏◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应 GBA 专用通信对战线、无线通信端子

这就是《新·我们的太阳》的游戏画面！



▲相比左边的游戏图片，TEC 槽明显增多，莫非在击倒敌人后会有所增加？

1 新能量槽？ 除了 LIFE（体力槽）、ENE（太阳能量槽）之外的第三个槽到底有什么用呢？TRC 指的是？

2 魔法仍健在？ 画面左下有一个的箭头形标记。跟前作中的魔法所在位置相同，第二作中的新系统被继承了？

3 太阳铳重现？ 我们看到了太阳铳和透镜的图标，莫非本作中它又成为了主要武器？



▲和貌似关底BOSS的巨大敌人进行战斗！主角攻击出的竟然是气泡……

“《我们的太阳》系列”是？

《我们的太阳》



▲使用能够吸收太阳能源的太阳铳“gun the soul”，来击倒破坏主角家园的吸血鬼。

“《我们的太阳》系列”的最大特征便是卡带上搭载了能够感应太阳能源的“太阳传感器”了。能够感应现实中的阳光来对游戏内容造成影响，让玩家和游戏能够互动。系列的第一作《我们的太阳》于 2003 年 7 月 17 日发售，《续·我们的太阳 太阳少年强哥》于 2004 年 7 月 22 日发售。





《续·我们的太阳 太阳少年强哥》

▶系列的第二作，强哥回到了自己的故乡。游戏中以剑和锤子等近战武器代替了太阳铳，战斗系统有所改变。

《我们的太阳》新作访谈



小岛秀夫

“《我们的太阳》系列”的原作者



吉富贤介

《新·我们的太阳》的制作人

中村如哉

“《我们的太阳》系列”的导演

本作简称是《撒巴·太阳》

——接着前作的《续·我们的太阳》，本作的标题变为了“新”，成为了《新·我们的太阳》啊。

小岛：应该是《撒巴·太阳》吧。

——哦？原来是以副标题“逆袭的撒巴塔”为主的《撒巴·太阳》啊！

小岛：不是《新·太阳》，也不是《新·我们》……是《撒巴·太阳》吧？

中村：是《撒巴·太阳》，已经决定了。

小岛：最初是《我们的太阳》，然后是《续·我们的太阳》，接着是这次的《新·我们的太阳》。这样简称的话便不用老加前缀，再有续作我们可以将之称为《我们的太阳·征服》，再下去是《最后的我们的太阳》，最后演变成《人猿星球》。

大家：（爆笑）

小岛：这样真是完美啊。

新角色当然会登场！

——标题既然增加了“新”的字眼，那么会有意识地在本作进行什么变化吗？

中村：这次已经是本系列的第三作了，如果还是沿用以前的东西，那大家肯定都会觉得腻烦。所以我们认为不管是画面还是游戏性都要有一定的进化。

小岛：《我们的太阳》这个系列的核心就是要把独特的游戏性传达给大家。不过由于在系列中重复出现，所以主要角色们也受到了欢迎。因此在本作将有所变化，新角色的表现会比较突出。最近的市场动态方面，系列游戏的第二作不都比第一作卖得差吗？可是，在本系列中，比起第一作《我们的太阳》来，第二作《续·我们的太阳》反而要卖得更好些。

吉富：托大家的福，去年夏季时游戏就卖断货。

小岛：作为热门作品，制作第三作应该是理所当然的。本次的《我们的太阳》应该是属于“小跳、跨步、大跳”中的“大跳”这一阶段了。

——原来如此。刚才监督提到本作的角色，您是说本作也会有新的角色登场吗？

中村：哎呀，这就不能太详细地告诉你啦！（笑）“《我们的太阳》系列”中，主角一直是强哥，作为强哥竞争对手而存在的撒巴塔也是主要角色。而在本作中则会有“第三名少年”登场哦！

——“第三名少年”？

中村：是的，不过我可不能告诉你太详细的情况啊（笑）。

吉富：勉强点说，应该是一名制造混乱型的角色。他有时会添乱，但有时又不会……

中村：或者说既像敌人，又像同伴的角色。

——原来如此……那年龄设定上应该也和强哥他们是差不多的了。

中村：那也还不能说呢（笑）。

——我明白了。那么，在副标题里加入“撒巴塔”的名字又有什么意思呢？

小岛：我去参加有关《我们的太阳》的活动时，很意外地发现了COSPLAY撒巴塔的FANS居然非常的多呢。

吉富：在女生当中，听说撒巴塔的人气非常得高。我们也根据这种回应，决定在本作中试着对他大书特书。

中村：主角虽然毫无疑问还是强哥，但是感觉上故事却是以撒巴塔的行动或想法为中心而展开的吧。



关键词	第三名少年

继强哥、撒巴塔之后第三名少年的存在已经明确！现在虽然还一切情报未明，但我们预感他将会是一名给强哥捣乱的、与主线剧情有莫大关联的角色哦！

战斗系统也充满了新要素！！

——我想询问一些有关游戏系统方面的问题，首先请谈一谈本作的战斗系统吧！

中村：《我们的太阳》里出现的是太阳枪，《续·我们的太阳》里则可以使用武器，在本作中这两者都可以使用。

——两者都可以使用吗？也就是说锻造屋的要素仍然会予以保留了？

中村：锻造屋当然还有，而且还被强化了哦！我们会对一代中太阳枪的改造要素进行了强化。还有呢，前作中的武器有剑、锤、枪三种，但是本作中将只能使用剑，取而代之的是剑的变化将有所增加。

吉富：另外，作为剑的独有要素，将会和连击系统结合起来。根据剑的种类不同，连击系统的类型也会产生变化。具体的情况包括纵斩、横斩、突刺三种类型。



——也就是说，根据武器的不同，与之相结合的连击系统会更加容易，或者是连击系统的类型会产生变化，对吧？

中村：正是这个意思。

——那顺便问一下，对于太阳枪和剑，可以选择自己喜欢的武器使用吗？

中村：嗯，喜欢枪的人可以只用枪，而习惯用剑的人也可以只用剑来战斗。

——枪与剑有区别开来使用的必要吗？

中村：多少还是有的，不过基本上可以一直使用自己喜欢的武器。因为不能同时使用两种武器，所以还是必须选择某一种武器来使用的。

——原来如此……关于武器还有什么有所变化的地方吗？

中村：不是武器而是防具会有所变化，因为前作的防具已经全部消失了。而作为代替品，“饰品”将会起到防具的作用。但是，在锻造剑的时候饰品是不可或缺的道具，所以就有一个如何取舍的问题了：究竟是作为防具装备呢，还是用来锻造剑。

——是啊，真是有些伤脑筋啊……接下来，我想再问问本作BOSS战的流程。

中村：基本部分还是一样的：打倒BOSS，带到指定地点然后用“天驱炮”进行净化。目前仍然还是沿用这一流程，但是如果只是这样就没什么变化了，所以我们也准备了一些迄今为止的BOSS战中没有出现过的装置。

——原来如此。那在BOSS战以外的战斗中会有什么新的装置吗？

吉富：从本作开始，将会出现“陷阱”。

——“陷阱”是？

中村：就好比是“天驱炮”便携版一样的装置，可以放在场景里任何你喜欢的地方，等到敌人通过的时候启动它，就可以把敌人净化了。不过目前这种道具还只是预定会出现而已（笑）。

关键词　陷阱

还处在预定登场阶段，可以看作是用来净化吸血鬼的“天驱炮”的便携版。对于距离较远的敌人和不容易打倒的敌人或许会有特效哦！



新能量槽究竟是？

——新作的游戏画面变复杂了啊……右上多出的那个槽到底是什么？

吉富：果然，它引起了你的注意啊。（笑）

——十分感兴趣呢！它到底有什么用？



吉富：网上关于这个的话题也十分多啊。但是具体就不方便说了。总之这的确是一个新要素，会带给你无法想象的乐趣。相信一个月后会公布一些具体的东西。

——那么，详细情况要等到5月了吧？

吉富：敬请期待！

关键词　新能量槽

本作的全新要素，具体情况不得而知。但是它绝对在游戏中起着非常重要的作用。

方块游戏要素变少了！

——我们都知道在前作中方块游戏的要素是十分多的，那么本作呢？

小岛：应该变少了吧？

中村：是的，比前作少。

吉富：本作十分重视动作要素的体现，从而削弱了方块游戏的要素。当然了，多少还是要涉及方块游戏这一传统的。

关键词　方块游戏

在“《我们的太阳》系列”中大部分的迷题都靠推方块来实现，方块的种类有石块、冰块和木箱，十分考验玩家的智力。不过被卡住而无法过关会令人十分郁闷，本作中大家就不用为此担心了。



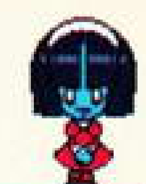
太阳银行仍然健在！

——系列中一直出现的“太阳银行”在本作中是否会登场呢？

吉富：“太阳银行”依旧保留。

小岛：“《我们的太阳》系列”中绝对是要利用太阳的能源来击倒敌人的。在本作中“太阳铳”也将复活，太阳能源消耗会很快，不行的话就只能去“暗黑贷款”借了。

关键词　太阳银行和暗黑贷款



▲进行借贷的时候可千万要看清楚利率哦。

太阳银行供玩家将接收到的太阳光储存起来，能在需要的时候拿出来使用。而暗黑贷款正如其名，在很高的利息条件下借给玩家太阳能源。

能和新作进行联动？

——在前作《续·我们的太阳》中我们欣喜得发现它能够和Capcom的《洛克人EXE5》进行联动。那么在本作的设计中有没有进行这个项目的考虑呢？



吉富：这个……要等到“《洛克人EXE》系列”的最新作公布后才能告诉大家了。

——那个……《新·我们的太阳》是在夏天发售对不对？

小岛：嗯，如果到了夏天，那家伙应该就会回来了。

吉富·中村：（笑）

——是真的？

小岛：这不是《甲虫王者》（上辑前线有介绍），也不是《口袋妖怪》。

吉富：游戏的关键词就是：“夏天”！

没有太阳的时候也可以玩！

——在前作中，即使没有太阳也可以在场景中收集道具。本作会怎么样呢？

小岛：关于这方面，我们还是采用了与《续·我们的太阳》接近的系统。虽然在《我们的太阳》里，我们采用的是全面使用阳光的要素。

吉富：在某些重要场面太阳光还是必须的，但是我们还是设计了在没有阳光的情况下可以进行一定程度游戏的系统。

关键词　阳光

对于使用阳光作为能量的本系列来说，基本上是需要阳光的。但是，在天气不好的日子或者是夜晚，仍然可以进行游戏的设定在本作中还是保留下来了。大家可以稍微放心了。



竟然有摩托车竞赛的要素！

——刚才我拜读了一些开发资料，好像本作有非常厉害的追加要素出现啊！

小岛：是“摩托车”吧。

——真是大胆的追加要素啊！

小岛：其实本来在《我们的太阳》里我就希望他们加进这个要素了，但可惜因为容量的问题一直没有出现过。

——啊，摩托车的要素在第一作里就有构思了吗？

中村：监督老是要求“赶快加进去吧”（笑）。在本作中终于可以实现了。

小岛：在本作中摩托车并不只是单纯的移动工具，也是游戏的要素之一。

吉富：摩托车会因为零件的不同而产生性能的差异。车前零件关系着武器、车体零件关系着速度和结实度、轮胎则关系着转弯性能。本作中一共有几十种零件。

中村：零件在游戏中可以获得，然后利用手中的零件可以随心所欲地改造摩托车。

吉富：在游戏正篇中，场景和场景之间的移动可以使用摩托车，除此之外，还可以使用摩托车进行通信对战。

——您是说可以使用摩托车进行通信对战吗？

吉富：除了可以收集零件进行改造以外，色彩也是可以变更的。加上可以自由给摩托车取名字，简直就像在制造一辆完全属于自己的车，然后和朋友们进行通信对战一样。并且还可以使用在通信对战中获得的点数来获取新的零件哦！

——累积点数就可以获得新的零件吗？

吉富：点数除了可以交换以外，在场景中也可以获得。具体内容虽然我不能透露，但是也许会有只有在通信对战中才能获得的零件。只不过这些都还是未定罢了（笑）。

摩托车竞速





关键词	摩托车

本作中追加的新要素。并不只是单纯的移动工具，也富有很强的游戏性。可以和朋友的摩托车进行通信对战。

零件选择



◀有数种零件可让玩家来自行组合。

颜色

▲颜色一共有12种类，选择自己喜欢的吧。

最后要说的

中村：“太阳游戏”的技术力是很强的，本作无论在游戏性和故事性上都是集大成之作。无论是玩过的还是没玩过的人都能在游戏中感受到乐趣。

吉富：教授太阳传感器使用方法的入门篇很适合新手。而对于老玩家来说，本作那丰富的新要素绝对会让人耳目一新。

小岛：游戏的系统变得非常精炼，角色、世界观和故事也十分出色。夏天就一定要玩《我们的太阳》啊！





生化战士：暗影迷宫
BIONICLE：MAZEOFSHADOW

GBA

◆THQ◆RPG◆2005年3月4日◆欧版
◆1～2人◆自带记忆功能◆64M◆29.9英镑
◆无对应周边

文 ChinaGba KZAR　文 铭风

著名玩具厂商乐高（LEGO）于2001年推出的玩具系列——生化战士（Bionicle）在全球的儿童心中有着很高的地位，而由台湾CG公司负责制作的《生化战士》动画影片，荣获美国科幻／恐怖／奇幻类型电影的极高荣誉"土星奖"的"最佳DVD影片奖"，其续集也已于2004年推出。嗅觉灵敏的游戏厂商自然不会错过这个机会。E.A.Games曾于2003年在家用主机上发行过同名动作冒险游戏，而我们现在玩到的这款《生化战士：暗影迷宫》，是由THQ发行的。虽然有着美式游戏的一些通病如视角晃得厉害等，但是游戏的解迷部分充满着向RPG名作《黄金的太阳》致敬的意味，某些解迷的特技给人似曾相识的感觉。现在正逢传统游戏淡季3、4月份，又是GBA的末期，与同期推出的大量其他欧美游戏相比，本作还是值得一玩的。

系统介绍

模式介绍

Story Mode	剧情模式，操纵6位主角大展身手。
Battle Mode	战斗模式，类似于生存模式，打倒不断出现的敌人，直到本队全灭。
TunnelFlight Challenge	空中竞速迷你游戏。一边躲避追兵，一边以最快的速度冲向终点。
Multiplayer	联机游戏。
Options	设定音乐、音效，查看制作人员表。

基本操作

游戏的剧情模式是"大地图解迷，遇敌后回合制战斗的形式"，解迷为主，需要灵活运用各角色的能力。

操作	行动	解说
十字键	角色移动／光标移动	
A键	投掷DISK／确定	投掷的DISK可以打开机关，一般来说特定颜色的机关要用对应颜色的DISK击打，击中敌人则先制攻击
B键	使用MASKPOWER／取消	MASKPOWER就是特技，用来解迷
L键	切换TOAMETRU	6位主角统称为TOAMETRU
R键	切换使用的DISK／查看说明	各种DISK特性不同，沙漏是用来SAVE的
START键	调出菜单	

战斗菜单

USE DISK	攻击，用来攻击的DISK有不同的效果
USE MASK	特技，提升自己能力或降低敌人能力
USE TOOL	工具，特殊攻击
USE ITEM	道具
DEFEND	防御
TELEPORT	换人
RUN AWAY	逃跑
ELEMENTSTRENGTHS	查看元素强弱
VIEW TOAMETRU	查看状态
RAHICHRONICLE	怪物图鉴
QUIT	回到标题画面



菜单介绍

USE ITEM	使用道具
VIEW TOAMETRU	查看状态
RAHI CHRONICLE	怪物图鉴
RESTART LEVEL	重新开始关卡
QUIT	回到标题画面

战斗系统

进入战斗后，左右两边分别代表敌我两方。画面最上方排列的头像代表剩余可以使用的队员，下方头像为正在战斗的队员，头像旁的槽为STUN槽（STUNPOINTS），即我们平时意义上说的体力槽。游戏的战斗系统模仿了任天堂的《口袋妖怪》：最多6名出场队员；没有MP的设定，所有的攻击、技能、工具都有一定使用次数（USEPOINTS），只有使用道具或在固定地点能够恢复；可以随时换人，但会让敌人有一回合行动时间。系统还是有一些自己的特色，DISK是全队共用，MASK和TOOL则是各人独有。另外，还有属性（ELEMENT）相克的概念，后面会详细说明。

属性

游戏中设置了6 种属性（或称元素ELEMENT），按相克顺序依次为水>火>冰>地>石>风>水，每个角色和敌人都有各自的属性，用相克属性攻击敌人可以提高攻击力，反之亦然。



DISK 列表

DISK最多有8大类，每类又有数种附加效果（metru），以下一一列表说明。

DISK 名称	效果
Basicdisk	无特殊效果
Freezedisk	使敌人瘫痪
Reconstitutedisk	随机改变敌人属性
Shrinkdisk	弱化敌人，但命中低
Weakendisk	降低敌人属性
Enlargedisk	强化敌人，但命中高
Timecontroldisk	降低敌人速度
Teleportdisk	一定几率秒杀敌人
附加效果名	**效果**
Ta-metru	一定几率打晕敌人
Ko-metru	无法被躲避
Po-metru	一定几率使敌人攻击落空
Onu-metru	无特殊效果
Le-metru	大伤害
Ga-metru	高命中率





角色介绍

介绍：属性为风。能够跨越较大的坑，破坏绿色路障（按B使出）。



TOOL	Flyingattack	飞上天空，下回合攻击
	Windblast	一定几率出现超高攻击
	Cyclone	一定几率使敌人混乱
	Tornado	对飞行的敌人有特效
MASK	Maskofillusion	增加躲避敌人攻击的几率

介绍：属性为石。能攀爬有凹槽的墙和控制特定的敌人（按B使出）。



TOOL	Rockthrow	一定几率使敌人混乱
	Rockslide	多次小威力攻击
	Rockwall	在自己前面形成一面石墙进行保护
	Earthquake	地震，对空中敌人无效
MASK	Maskofmindcontrol	麻痹敌人或者令它们进入睡眠状态

介绍：属性为地。能够在黑暗区域中行走，可破坏石块和特定墙壁（按B使出）。



TOOL	Sonicblast	一定几率使敌人眩晕
	Mudslide	降低敌人回避、防御，对空中敌人无效
	Tunnel	钻入地下，下回合攻击
	Fissure	一定几率秒杀敌人
MASK	Maskofnightvision	提高会心一击率

介绍：属性为火。能够在岩浆上行走，隐身（按B使出）。



TOOL	Powershot	提升自己的攻击力
	Heatwave	降低敌人使用次数
	Moltenfloor	除空中敌人外都无法躲避
	Fireball	火球强力攻击
MASK	Maskofconcealment	降低敌人命中率

介绍：属性为冰。能够在冰上行走，用超能力搬运方块（按B使出）。



TOOL	Freezeray	一定几率麻痹敌人
	Coldsnap	减速
	Blizzard	多次小威力攻击
	Avalanche	对所有敌人造成伤害
MASK	Maskoftelekinesis	把敌人抛向空中，敌人HP越多受到伤害越大



介绍：属性为水。能够在水面上行走，解读密码（按B 使出）。

TOOL	Wallofwater	在自己前面形成水墙，减少伤害
	Airslice	一定几率使敌人无法攻击
	Waterspout	敌人HP越多伤害越大
	Tidalwave	敌人无法躲避
MASK	Maskoftranslation	使敌人进入混乱

故事模式攻略

※游戏的主要流程是不断地打开开关来开门进入新的区域，而乐趣也在这里，这篇攻略只是一个指引，自己探索才能得到成倍的乐趣。

在6位TOAMETRU英雄打败了MAKUTA并将他封印在GREATBARRIER的高墙上后，主角们逃离MAERUNUI到了MATANUI岛。之后在寻找回到MAERUNUI方法的过程中，TOAMETRU陷入了危机：在与RAHINUI的苦战中，TOAMETRU的一员NOKAMA受了重伤且中了剧毒。这时，一台名为KARZAHNI的机器出现在TOAMETRU面前，原来它是MAKUTA制造出来的超级机器，KARZAHNI救活了NOKAMA，但是要TOAMETRU去帮它找回一件东西……



场景1：第一个场景主要是让大家熟悉一下操作和战斗，解迷十分简单，依次使用VAKAMA、NOKAMA、MATAU、WHENUA、NUJU、ONEWA的特殊能力前进。场景中有DISK，接触就可以得到，以后的攻略中不会提及，玩家可以自行寻找。

场景2：往左上走，搬动方块压下绿开关（红色路障用DISK先打掉），进旁边的门后先往右再往下，解读密码后左上方的门打开（※注：这里的方向指相对于角色现在所处位置的方向，下同）。剩下的部分都很简单，开关的位置都很明显，但是有一处要打破靠下方的墙壁。



场景3：一开始的岔路口向右上走，打碎门后解读密码。回到分岔路向左走，进门后一共有3处紫开关，分别在左下、左上、右上，都踩下后最左上角的门开启。从左下绕过去进入下一个场景。这个场景的难度也不是很大，算是对游戏熟悉度的进一步试练。

场景4：通过前面的练习，玩家们应该对基本的操作和解迷方法有了一个了解，限于篇幅，接下来的攻略只对一些难点做详细的说明。



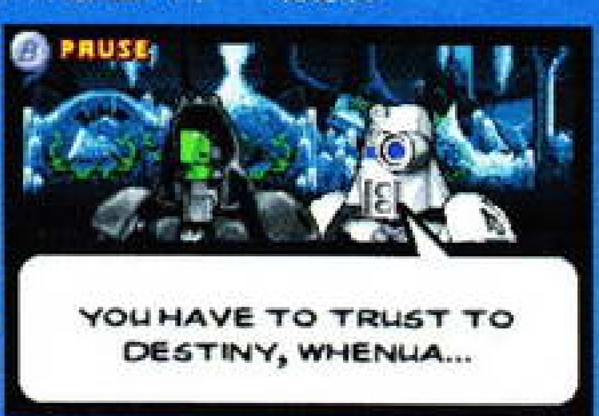
这里的流程很简单，在某个门里要踩住绿开关再击中墙上的红开关。

TOAMETRU通过探测RAHI的内心发现它们似乎十分惧怕某种东西。接着，他们来到了一个地下湖……

场景5：这个场景开始出现水面，要换到NOKAMA移动。前5个门很简单，找到开关即可，打开第2个门需要在右边那片有水的地方隔墙把两个方块往右移。前进到解读密码的地方，

去右下方按右、左、中的顺序踩下紫开关。再进入左边的门，分别踩下左上的紫开关和右下的绿开关，进入下一场景。

场景6：开始的4个门都不难，注意第2个门要先移开方块再击中墙上开关。进第4个门后先往右压下上下两个绿开关，进左边的门踩下紫开关，再经过刚才有2个绿开关的地方进门。接下来的两个门都是击中墙上的开关来开门，最后进入全是水的房间，先到左上角隔墙压下绿开关，接着去右边将方块移到水中间的陆地上压下绿开关，开门进入下一场景。



场景7：先往右打碎下面的墙壁，解读密码后上方的门打开。进门解读密码，按密码提示顺序到左上方按中、左、右的顺序击中墙上的红绿开关，中间的门打开。剩下几个门只要进行一些简单的搬运、破墙工作，顺利通过后发生剧情。根据种种现象，TOAMERTU认为RAHI是受了拥有着变异及毁灭的力量的E.P(ENERGIZEDPROTODERMIS)的影响。而湖面也开始冻结了……

场景8：这个场景的冰面地形，只有NUJU才能在上面行动。一开始先去左下拿到解迷用的蓝色DISK，返回途中可以练习一下蓝色DISK的用法，打开左边的门并进去解读密码。通过几个门后，遇到有绿色的水晶，换VOKAMA隐身避开水晶进门(被发现水晶会变红并关门，以后的水晶都这样应付)。压下上方的绿开关后击中墙上的蓝开关，出来进入水晶左边的门，一路向上进入下一场景。

场景9：冰面地形的延续，只有3个地方要注意：一开始的大片冰面往右上走，打掉红色路障会出现一小片陆地；恢复石碑上方墙上的蓝开关要稍微离远一点才能打中；最后1个门打开后有一个象毛虫一样的敌人，战斗后有可能黑屏，可以将其引出来再绕过去或者战斗中选择逃跑。



场景10：这个场景的4个门有3个都是要击中墙上的蓝色开关，其中第2个需要先打掉路障并移开方块，第4个则是要站在绿开关上使用DISK，有一点难度，多试几次。



场景11：进入场景后先往右，打碎墙壁之后轻松通过几个门，在某处解读密码后到上方有3个紫开关的地方，按右、中、左的顺序踩下，再进右边的门，击中绿开关开门进行BOSS战。

中BOSS战：分为两部分。首先是飞行，在躲避周围雪地障碍的同时要避免被后面的红蛇追上，中间会有加速点，难度相当的大，需要多次练习……建议在开始MENU里的“TUNNELFLIGHTCHANLLENGE”多练习一下。然后与红蛇对战，战斗的难度不大。



与红蛇的战斗中，TOAMETRU越来越感到力不从心，RAHI在E.P的力量下越来越强大。可是，他们已经不能回头了，现在能做的就是赶快找到迷宫的中心。

场景12：左右两边各有一个绿开关，压下后直走。这里出现的黑暗区域要换WHENUA进入。击中黑暗区域的绿开关和外面的蓝开关后，往右上进门。分别压下绿开关通过接下来两个门，解读密码后打开门。里面相当大，去左下打碎墙壁后踩下紫开关让上方的黑暗区域消失，再上去解读密码，打开上方的门。击打开关通过下一个门，接下来先往下解读密码，然后按中、左、右的顺序踩下石碑附近的三个紫开关。进入打开的门往下走，会有提示，换ONEWA隔墙操纵敌人踩下红开关，打开右上的门。在黑暗区域解读密码，打开这个场景最后一个门。

场景13：非常简单的一个场景，一开始紫开关旁的水晶上方墙上有绿开关，不要漏掉。

场景14：这个场景需要频繁地解读密码，解迷的难点只在于在黑暗区域里一般是先击中墙上开关再解读密码，有了前面的经验，这里应该可以轻松通过。

场景15：前几个门开关的位置都很明显，反复换人使用不同能力通过。在第2个水晶左上的

门打开后，先往右击中墙上的蓝开关，然后到右上隔墙操纵敌人踩下开关，返回左下进入黑暗区域压下绿开关，开启上方的门。完成解读密码后从右下的门离开这个场景。

TOAMETRU发现他们走得越深，周围的建筑显得越古老。更令人惊讶的是，种种迹象使得TOAMETRU推测出这些通道的建造者是MAKUTA……

场景16：这个场景中开始出现的岩浆地形只有VAKAMA才能在上面行走。进入场景后踩下紫开关，压下两个绿开关（左边有一个），上方门打开，接下来五个门都不复杂，使用对应的能力即可。在解读密码后打开的那个门里，沿着左边走，砍掉路障后击中墙上蓝开关，再往右隔墙操纵敌人压下两个红开关，右上方门打开。剩下几个门开关位置都很明显，在最后需要操纵敌人踩下两个红开关，打开进入下一场景的门。



场景17：这个场景门很少，但是对应的开关特别多，需要提示的是开始的分岔路往右后一共要压下四个绿开关，击中墙上的蓝绿开关各一个，剩下的都很简单了。

场景18：先不要管地上的三个开关，在右下水晶右边击中墙上的蓝开关，下面门打开。进入后到右上解读密码，回到刚才三个开关的地方，按顺序压下绿、左紫、右紫，左边门打开。一路用各种能力通过四个门，在有水晶的门里，避开水晶走到右边，打碎下面有裂缝的墙壁，压下下方对面的2个绿开关，左上的门打开。进门往下走，操纵敌人踩下2个红开关。最后的几个门解读密码后按提示做，开门进入下一场景。

周围的景象再一次发生变化，TOAMETRU感觉到他们已经接近了幻影迷宫的中心——MAKUTA的巢穴。众人相信装着E.P的能量池正是这一切的根源……

场景19：前三个门很简单，在此就不多说了。在水晶下面的门里，先往左上走，打碎有裂缝的墙壁，踩下紫开关，右下的门打开。进门后打碎石头，踩下紫开关，激活左边的五个开关并过去分别压下，上方的门打开。活用各人能力通过剩下几个门，进入下一场景。

场景20：先往左下走，两个水晶下方有两个紫开关，踩下后中间的门打开，进中间的门解读密码，右上的门打开。轻松搞定开关，通过接下来的3个门。进入黑暗区域，击中墙上的蓝开关后解读密码，打开进入下一场景的门。

场景21：倒数第2关，但给人的感觉特别简单…要注意的是有一处绿开关要在站右边的走廊，移动方块压下。

场景22：终于到最后1个场景了，迷宫稍微有点复杂，不过，经历了这么多的考验，在这里只要仔细观察，灵活换人，相信一切迷题都能够迎刃而解。这个场景的几个难点：

1、巨像上方的紫开关都要踩下；

2、进第1个水晶旁的门击中开关后要刚进这个场景的地方，操纵敌人踩下两个开关；

3、在有三个绿开关被压住的地方，把压在3个开关上的方块移开；

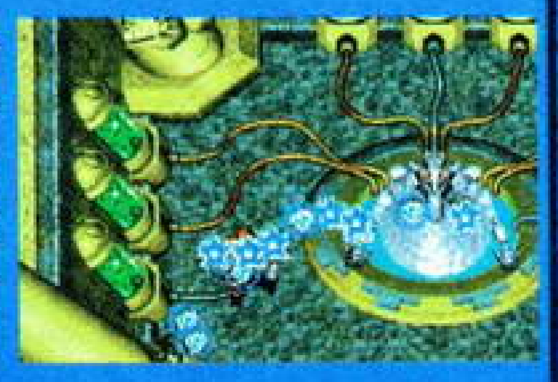
4、第2个水晶左边要操纵敌人；

5、在有两个方块和四个绿开关的地方，压下下面两个绿开关，右上的门打开。进去后打碎下方的墙壁进入黑暗区域，击中墙上的蓝开关，跳到开关下方隔墙移动方块压下绿开关；

6、有个房间一定会使水晶变红，消灭两个敌人后再踩一次紫开关，门会打开。

TOAMETRU终于到达了迷宫的中心，正准备取E.P时池中出现一只巨型的生物，它也是由MAKUTA制造出来的，自称是这里的守护者。它对TOAMETRU不屑一顾，但也不允许他们取走E.P，看来只能用实力来说话了。

一开始无法对BOSS造成伤害，攻击两次后会发生剧情，真正的BOSS出现，不过战斗出奇的简单，只要选择克制石属性的ONEWA就可以很快结束战斗。



打倒守护者后，它终于不得不同意了TOAMETRU的要求，然而，却想趁众人不备进行偷袭，最终自食其果，被埋在石头下面。众人回到入口，KARZAHNI似乎对众人的出现有点惊奇。急不可耐的它如约治好了NOKAMA，然而妄想通过得到的E.P变得无敌，却使得自己燃烧起来，成为了一堆废铁。临死之前，KARZAHNI警告TOAMETRU，MAKUTA的影响还没有消失，还有更多的困难在MAERUNU等着他们。而勇敢的TOAMETRU振作起精神，准备迎接下一次的战斗……



文 铭风，freeman

沉寂了一年之后，“《洛克人ZERO》系列”的第四作又登场了。作为经典系列的后继作品，游戏保持了一贯的精美画面和热血音乐，而良好的手感作为游戏的一大亮点丝毫没有缩水。游戏的容量从之前的64M进化为了128M，容量的增加自然而然地使游戏的内容得到了丰富。首先是语音的大幅度增强，序幕开场的剧情介绍以及通关后的音乐都让人赞叹不已。其次是武器数量的大幅度增加，杂兵身上的武器几乎都能为主角所用。当然游戏的革新并不仅限于此，下面就开始我们的攻略吧！

洛克人 ZERO4　GBA
ロックマン ゼロ 4
◆Capcom ◆ACT ◆2005年4月21日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆4753日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

基本操作

游戏的操作还是依照惯例，可以自行设置。按下START键后按L/R切换到菜单便可进行设置了，按上下键选定后用左右键进行切换。“ボタン设定”是设定按键，“カスタム”是自定义按键。“アタックモード”是设定主副武器发动攻击的相应按键。而主副武器的装备要在状态界面的里选择。

技能	作用	默认按键
メインーウェポン	主武器	B键
ジャンプ	跳跃	A键
ダッシュ	冲刺	L键
サブーウェポン	副武器	R键
すてる	扔抢来的武器	SELECT键

四大全新系统详细解说！

武器夺取系统

“武器夺取系统”可说是本作的最大创新。游戏中除了ZERO的必备武器光剑和手枪外，第三武器零式拳套除了能够消除某些机关外，更重要的是使用它干掉杂兵的话便可夺取它们身上的武器，占为己有。这使得游戏中武器的数量大大增加，合理利用敌人的武器能让过关更加便捷，而夺取了强力的武器也能让你在BOSS战中更加轻松。



部件合成系统

在序幕关结束后来到LAB房间，和塞尔维交谈后便可利用在战斗中得到的零件来进行合成了。零件在干掉敌人后会随机掉落（部分敌人没有零件），玩家可在任务结束后进入相应关卡进行收集。合成时可自行合成也可利用NPC给的合成配方，合成配方十分少，一次通关只能得到7个。自行合成的话要先选择2～4个芯片，然后光标移到右边去按A决定。如果不是正确合成方法的话便会合成出废料。（全配件合成方法和零件出现地点可见本文最后的附录。）

モールロイド：这个敌人只有在特定的任务中才会出现，错过它的芯片后就得不到了。还好只需要一个此零件来参与合成。

セラミカルチタン：只有在某些关卡中才能得到，如灼热粒子炮，深海和生之都市。虽然珍贵，但反复进入这些关卡便能不断获得了。


▲生之都市，BOSS战前房间的下方。


▲深海，下落两层后一直向右走。

天气变化系统



此系统对玩过"《X》系列"的玩家来说并不陌生，不同的天气会对关卡的机关设置造成影响，从而影响关卡的难易度，方便让不同类型的玩家能够选择适合自己的难度。游戏中八个可选关卡都有两个天气，在进行任务时选第二项便能够改变关卡的天气。当天气的边框闪光时此关是最难的，但你在此难度下击败BOSS且评价在C以上便可得到BOSS的EX技能。



妖精培育系统

本作中的妖精系统不再像以往那样复杂，不需要到关卡各处去收集。在通过序幕关后来到001号房间，和小女孩对话都选第一项，听完说明后便可以使用妖精了。和小女孩对话的三个选项分别为：喂养、发动能力和对话。利用关卡中得到的能量水晶能喂养妖精使其等级上升，这样才能启动妖精相应等级的效果。在任务中使用妖精时只要"ト－タル等级"不超过"キャパシティ等级"时便不会扣评价，キャパシティ等级在过关之后增加。

护士系妖精

等级	效果
1	容易得到HP恢复（小）道具
2	最大生命值+4
3	最大生命值+8
4	最大生命值+12
5	最大生命值+16
6	1级和5级能力的合集
7	最大生命值为原先4倍

动物系妖精

等级	效果
1	行走速度加倍
2	攀缘墙壁时下落速度变慢
3	精灵发射火属性攻击
4	精灵发射冰属性攻击
5	精灵发射雷属性攻击
6	掉入落穴会被救上来
7	防御力变为两倍

骇客系妖精

等级	效果
1	枪的普通射击可以四连发
2	按上可使三连斩的最后一击变为上挑
3	加强武器的攻击力
4	按下可使三连斩的最后一击发出冲击波
5	使敌人掉落物品的几率变高
6	取得物品的效果变为2倍
7	可用搓招来直接发动蓄力攻击

E能量罐

能够积蓄HP，让玩家在HP过少时能进行补充的E能量罐一定是大部分玩家的必备物品。本作流程中能得到的E能量罐一共有四个。其中两个分别在冬眠设置和地下树海，而另两个则需要合成出Sクリスタル这个零件来和002号房间内的男子交换得到。



▲地下树海，干掉中BOSS后用此处敌人的螺旋桨飞到上面便可得到。



▲冬眠装置，走下方路线然后用拳套抢夺此敌人的芯片，然后对有电防护的门使用便能进入得到E能量罐了。

全EX技能一览

BOSS名	EX技能名	作用
鸡眼贤蛇	タイムストッパー	枪蓄力攻击使范围内敌人停止
双极角头王	トーラクタショット	枪蓄力攻击变为雷球攻击
热爱的蝶姬	バーニングショット	枪蓄力攻击变为八方向爆发弹
深渊怪啸	アイスジャベリン	枪蓄力攻击变为冰枪攻击
崩蚀的树妇人	ツイバングキ	剑技，在空中↓+剑攻击
天翔的神枪	ブライトッ	剑技，冲刺中按剑攻击
冻月军狼	ヒョウゲッジン	剑技，在地面↓+剑攻击
回天的死圣	ショウエンガ	剑技，在地面↑+剑攻击

骇客系7级精灵搓招法：

光剑蓄力斩：右、右下、下+剑攻击

手枪蓄力一段：下、右下、右+枪攻击

手枪蓄力二段：下、右下、右×2+枪攻击

拳套蓄力（斜下）：右、右下、下+剑攻击

拳套蓄力（横向）：下、右下、右+剑攻击

拳套蓄力（头顶）：右、右上、上+剑攻击

过关评价

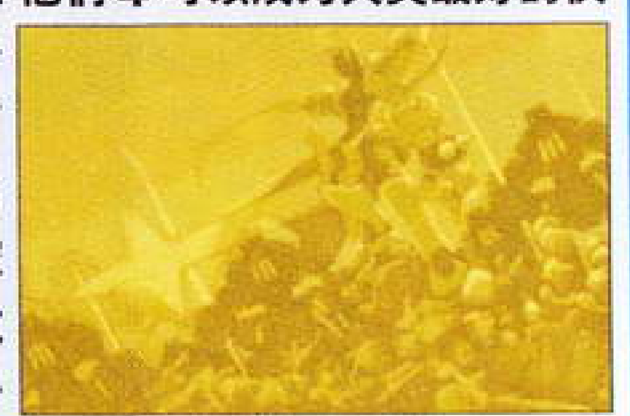
本作中过关评价依旧存在，跟玩家的称号有关联。评价画面由上至下分别是：



任务完成度	一般过关就是100%，特殊关卡除外
过关时间	使用时间越少越好
受伤害	消耗HP 越少越好
杀敌数	标准随关卡而不同，杀得越多越好
死亡次数	越少越好
天气难度	天气边框发光时进入便是满分
妖精使用个数	见妖精系统介绍

完全攻略详解

序 半机器人……在遥远的古代制造出来的，与人类无限相似的机器人。高科技赋予了他们人格，而半机器人也帮助人类进行工作，两者共同成长。他们本可以成为人类最好的伙伴。但是……在和平的表象下，磨合人类与半机器人的齿轮正静静地发生着不该有的摩擦……因为与人类无限相近，所以半机器人有时也会与人类发生冲突。对于这种危险的半机器人，人类称他们为异端分子，并非常害怕他们。于是，被称为异端分子的半机器人被同族的其他半机器人亲手处理掉了。这是由人类引导他们去做的……将人类作为主人的半机器人根本没有选择的余地。于是，一场在半机器人之间开展的，不知何时能结束的激烈战争开始了。战争日 复一日地继续着……



时光流逝……被半机器人所守护的人类的理想国——新·阿尔卡迪亚建成许久之后，战争也仍未结束。一群崇尚自由的半机器人推翻了新·阿尔卡迪亚领导人的统治。但是现在……曾经在新·阿尔卡迪亚犯下罪行的拜尔博士却成为了支配者。曾经的人类理想国已经踪影全无，在这里再也没有所谓安全的地方，而从这里逃跑的人，也不在少数。对……我们也是从拜尔的控制下逃跑出来的一只商队……

序幕关 荒野的商队

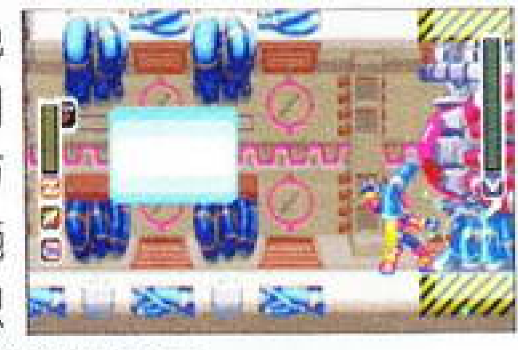
荒野中，商队正在快速行进。突然紧张的气氛袭来，车队背后出现了大量的追兵。此时空中出现了一个熟悉的身影，转眼间一队追兵就被消灭了。

雪儿：“ZERO！听见吗？敌人正在接近商队，请快去帮忙。”

ZERO：“了解！任务开始。”

作为最初的关卡游戏的难度不是很高，主要让大家熟悉一下操作（快把操作键位设置成自己顺手的吧）。用抢夺来的火属性武器可以烧毁车辆的帆布。某辆车的背部可以进入，得到一条命。行至中途接到雪儿提醒，有东西正在靠近。ZERO乘坐雪儿的卡车靠了过去，此时一个巨大的战舰从地面冒出，为了阻止它们的追击，ZERO登上了战舰，不久便攻入核心。

BOSS战：蓝色的激光要用冲刺闪过。也可将核心下方的管子拔光来让它施展不出这招，之后只要躲在核心下方出三连斩便可。



一切平息后ZERO来到了商队众人跟前，但是对方却对半机器人没有好感。直到雪儿的出现，气氛才稍微缓和了一点。交谈中，妮修似乎知道雪儿是反抗组织的领导，并对反抗军组织的评价十分不好。

ZERO：“你们如果老老实实地呆在新·阿尔卡迪亚里面，至少还能保证你们的安全。为什么要逃出来呢？”

“那里对于人类来说，真的安全吗……别开玩笑了！你们这帮人什么也不知道。”，妮修一下子愤怒起来：“那里已经不再是以前的新·阿尔卡迪亚了。刚才你们也看见了，遭受袭击的正是我们人类。现在不管是半机器人还是人类，已经没有分别了。只要是被拜鲁盯上的家伙，无论是什么身份都会被视作异端分子遭到处分的。



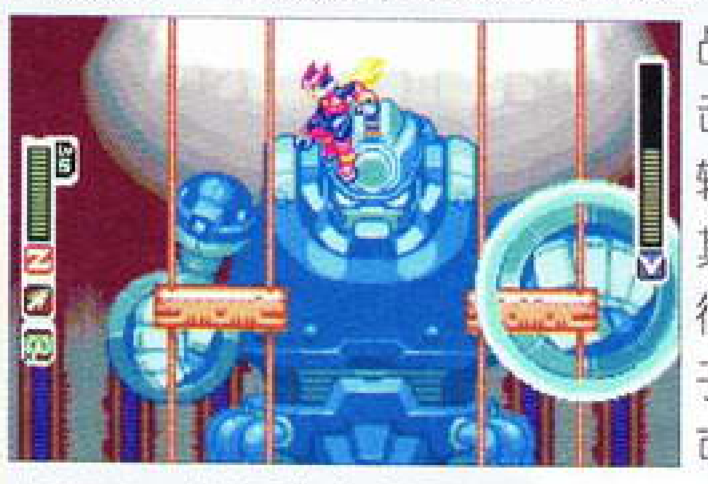
他现在已经控制了新·阿尔卡迪亚遗迹地区的所有设施和能源了。因为不知道哪里来的所谓'正义的一方'推翻了之前领导者的统治，而让拜尔钻了空子。而在拜尔之前，起码我们人类还能受到保护，但是现在的新·阿尔卡迪亚……已经名存实亡了……"

这个情况显然是雪儿所不愿意见到的，她实在没有想到反抗军所做的一切起到了这样的效果。在得知妮修的目的地是逃出的人类所聚集的零号区域后，雪儿决定护送他们。但被妮修拒绝了……接着两人回到了指挥部，ZERO决定去零号区域查看一下。

传送装置需要进行调整，记录后ZERO来到了右边的LAB内。塞尔维为你详细讲解了新武器"零式拳套"的作用，同时也告诉ZERO要收集敌人落下的零件，能够在他处进行合成。回到雪儿处，得知零号区域竟然就是反抗战斗中宇宙殖民卫星的坠落地。由于无法得知人类村落的具体位置，遂决定让ZERO先传送去实地看一下，但是在传送过程中却侦测到了大量半机器人的存在……是拜尔的军队！

零号区域

这里丛林茂密，前进后会见到黄色的花，暂时只能用拳套来搞定。瀑布底下左边有一些能量水晶，不要忘记拿了。进入内部后开始BOSS战，主动攻击头部便可轻易取胜。其攻击方式很单调，对于导弹攻击可躲在落脚点下方。光圈攻击则需要找空隙钻过。



残骸的内部，ZERO见到敌军的主力。由于被ZERO称为杂兵，使得对方十分不快。而对方也认出了ZERO的真正身份就是拜尔博士所要消灭的最大障碍。两方之间的战斗一触即发……

"你们这些家伙，时间到了，到此为止了！"伴随着这个声音，一个身影闪现了出来。是他们的队长克拉佛特，而ZERO眼前的其他机器人增统称为"阿因黑尔亚尔加八斗士"。它们的目的就是执行"众神之黄昏计划"，将残留在地面上的所有大自然环境破坏殆尽，让人类除了新·阿尔卡迪亚之外无处可去。当然这个零号区域也不例外。

克拉佛特："八支部队，将同时向地面的自然环境发起攻击。至于你，ZERO，拜尔阁下已经认为你们已经不再是敌人了，因为世界即将成为拜鲁阁下的囊中之物。很快的，单凭一个人的力量已经不能改变这个世界了。



'正义'这种名词，以后就只会是在故事里才会出现的了。开始行动！"

在敌人离开后ZERO接到了雪儿的消息，她已经找到了村落的所在地，要赶快将敌人的计划通知他们。回到雪儿处，出门向右便走进了人类村落。（此时进入001号房间可培育精灵了。）正如之前妮修所说，这里的人们十分厌恶半机器人，丝毫不感谢ZERO带来的消息，并拒绝接受帮助。毕竟这些战争都是半机器人之间引发的，无故被牵扯进来的人类当然有理由感到愤怒。ZERO和雪儿见状回到了指挥车内，雪儿对此十分伤心。

ZERO："即使现在烦恼，拜尔的部队也不会因此停下的。想想什么才是现在我们最应该做的事。"

雪儿："守护自然，零号区域，以及在那里居住的人类。"



解除了心中的迷茫，大家开始了作战任务。向八斗士的所在地发起了进攻。

（※以下的可选关卡的攻略顺序不分先后。）

地下树海

本来是反抗军的墓地，而现在成为了拜尔军的前线基地。这里被植物和纳米机器的集合体所侵蚀，是到了将这些东西都清除的时候了。在晴天进入，由于强烈的光合作用，使得挡路的藤条会迅速恢复，要用拳套快速将其拉断。中BOSS毛毛虫需要快速移动以免受其喷火攻击。最好的攻击手段是在其转弯时用三连斩攻击它头部逼它转向。


▲不断攀爬这种墙壁，能够使墙壁消失得到道具。

崩蚀的树妇人：火属性对其有特效，用拳套蓄力攻击也可将其拔出来。它撒下的种子，落地后用下＋拳套攻击可拔掉（背对BOSS时会正好扔向它）。将种子除干净后可直接攻击它，不过晴天时它会进行回复，十分讨厌。

冬眠设施

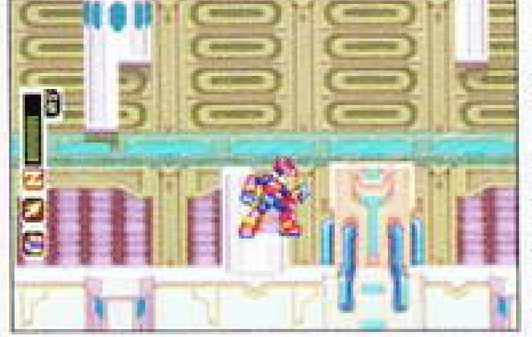
这里同时也是100年前便被关闭的电子妖精研究所，有大量战争时制造失败的电子妖精。而现在，这些危险的电子妖精不断被放了出来……阴天进入，这里会出现许多积雪，而敌人很容易在积雪中伏击。在墙的另一端融化掉积雪，便可以走下面的路了。后期的电梯可攻击左右墙上的按键来控制上下。中BOSS战要打中间的发射器才有效。它发射出的敌兵可用三连斩快速干掉，然后集中火力攻击本体。



冻月军狼：火属性攻击较为有效。它后期攻击方式中会有招发出的上下冰刃，上端的要用冲刺躲过，下端的要跳过。

空中庭园

发现了拜尔军队的移动用水装置。他们利用雷电来将水制作成酸雨，要破坏酸雨发生装置。这里可夺取敌人的武器将喷泉冰冻作为落脚点到上一层去拿道具。本关的任务是要破坏发动装置，一共5个。闪光天气时这里会伴随着强风，容易被吹得掉下庭园。同时会有众多云雾阻挡住视线，可以装备相应的部件来抵消。中BOSS是雷属性的龙，它攻击方式十分单调，用远距离武器和它磨吧。



天翔的神枪：冰属性攻击较为有效。由于这里都是深渊，在它发出重力场的时候便要格外小心。另外，它还有一项近身将你踢飞的技能，所以建议还是以射击武器攻击为主。

灼热粒子炮

拜尔军的大型粒子炮，会定期发射，将目标区域内的所有物体破坏。当然，是需要积蓄能量的，现在发射的目标指向了零号区域，要赶紧将粒子炮的动力部分破坏。传送到达后发现没有合适的侵入路线，ZERO毅然决定从炮口进入。此关要注意躲防地下巨大的火焰炮。火属性龙的火柱可用冲刺来摆脱。

回天的死圣：电属性攻击较为有效。它初期的攻击方式多伴有无敌效果，但在收招时却有很大的空隙，此时便可以发起进攻。


▲此时是攻击他的最好时机。

人工太阳

经过了拜尔改造的太阳正猛烈地进行照射，使大地温度急剧上升。为了阻止土地的沙漠化，要赶快将人工太阳的功能停止。在这里经受太阳直射的话ZERO的铠甲便会承受不住，上方的数值代表了ZERO的界限值，晴天进入的话界限值增长会很快，要在其到达100％前躲入阳光被遮挡的地方，否则便会不断受到伤害。面对中BOSS时，要将核心周围的敌人打剩一个，然后全力攻击核心。全打光的话核心会不断发射光球。


▲本关的任务是停止太阳的机能，途中不要忘记进门毁坏水晶。

热爱的蝶姬：不要在有太阳直射的地方停留太久。BOSS的大部分攻击都很容易闪开，由于没有攻击正下方的招数，躲在BOSS正下方也是个很好的选择。避过几阵攻击后BOSS会在中间游走，是攻击的大好时机。

磁场区域



这里感受到了大规模的磁场，不断朝周围发散出巨大的脉冲噪音。阻碍了零号区域的植物再生系统，必须要尽快使磁场设施失去作用。整个关卡本着“同性相吸，异性相斥”的原理，如身上照到蓝色电光则在蓝色的地形上跳跃里上升而在红色的地形上跳跃力下降，被红色电光照到则反之。漂浮着的红、蓝色的炸弹也按此原理移动。如有天气影响，则除了户外也有相似的重力影响外，有些设施还会附加有放电效果。中BOSS依附在天花板上，会放出小螃蟹，建议在其改变地形时可给予猛攻。如有天气影响，天花板上会放电作为我方的辅助攻击。

双极角头王：冰属性攻击较有效。它的攻击方式较为单一，主要要注意的攻击就是使你的身体带有磁性和分身两种。吸引时发现脚下有物就快点躲开。分身攻击十分有规律，要先站在中间再连续闪进闪出。



海底

在海底发现了巨大的钻型潜水艇，正在向地底进发。预计在进入地底后将潜水艇引爆来引发地震。一定要在潜水艇到达地底前让其停下。本关要在限定时间内到达船舱内。在水中不断下潜便可，在到达适当位置后雪儿会再次呼叫你（下方出现字幕，并出现右上字样）。此时要从右上的一个缺口跳入上层（在跳跃的最高点正好能抓住墙壁），然后继续下潜，直到找到潜水艇的入口，进入门内。中BOSS冰龙在远处用枪可磨死它，当它直接冲过来时可用三连斩逼退。



深渊怪啸：在雨天进入，BOSS战的场景会结冰，水里有惯性要注意调整。HP降低到一定程度时会放出冰刺，要灵活运用跳跃和冲刺。

活生生的都市

100年前人类居住的城市，其各项设施都保留得十分完整。现在安全系统被病毒所侵入，会无差别地进行攻击，ZERO的任务便是将安全系统破坏。这里的尖刺地形很多，要注意脚下。之后要注意别被砖块夹住了，是一击必杀的。中BOSS战是要将动力塔中的所有拉杆破坏就行，惟一要注意的就是在狭小的空间内躲避敌兵的攻击需把握好时机。



鸡眼贤蛇：无明显克敌属性，初期的攻击方式中把它所生下的蛋打掉即可。后期攻击方式多以时间停止和石化为主，其中的定身扔炸弹可在定身解除后的这段极短的时间内找炸弹之间的空隙站立即可躲过。

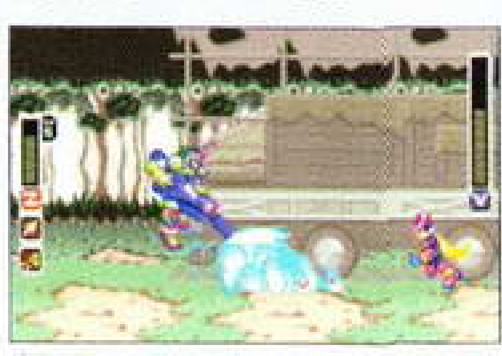
干掉四个BOSS后

在基地突然接到警报，在零式区域出现大批半机器人。拜尔的军队开始入侵人类村落。情况紧急，立刻开始传送。（这里要记录，后面会连打两关。）

人类村落

关卡开头要在水上前进，落脚点一定要注意。用下＋拳套可抢到青蛙的舌头，红塔高处有不少道具。进入村落后要到房间去救助人质，同时也要抢下喷水器来灭火。将四个人都救出后和众人交谈，再继续向右就会开始BOSS战。

▲打破水槽也能扑灭两边的火。



克拉佛特：他的攻击总的分为激光攻击和导弹攻击，导弹攻击都能够在空中消灭掉。而激光攻击的前兆比较明显，见他举枪瞄准便跳到他身后攻击吧。近身后要注意他的突刺攻击。

争论后准备再战的两人被妮修隔开了。克拉佛特作为优秀的战士，曾和妮修约定为守护人类而战，但现在……而此时克拉佛特道出了只想保护妮修的立场，并将她带走了。见到这些的人类同伴对妮修竟然认识敌方首领而感到

十分震惊，不过虽然对妮修产生过怀疑，但最终还是希望ZERO尽快将妮修救出来。

监狱



ZERO来到了前线监狱，除了妮修外这里没有克拉佛特的反应。途中要打破风扇不断前进，不久便前行到了监狱看守处。BOSS的单拳攻击等都可用冲刺闪开，而当它双拳落下时要注意跳到墙上躲避。

干掉看守后见到了妮修，询问她和克拉佛特的关系。

妮修："在之前的战争中克拉佛特救下了在战场上受到了敌人的袭击的我。以守护人类为荣耀而战的克拉佛特的样子深深吸引了我……"

"然后我，也喜欢上了那个为了传达真实而战斗的人类。"克拉佛特出现了，"妮修，从那时起我就放不下了。自己决定的事，无论如何危险也要去做。"

妮修："你变了。你觉得是在为人类而战，但只是对拜尔唯命是从而已。"

虽然克拉佛特声称是为了防止妮修被拜尔的计划所伤害，所以才加入拜尔的计划伺机寻找妮修的。但是为了这个理由就能够夺去零号区域内人们的自由和那片仅有的自然吗？这就是一直为人类而战的克拉佛特所期待的正义吗？在妮修的质问下，克拉佛特无言以对……

随着一阵奸笑，邪恶的拜尔出现了，剩下的四个部队正在继续行动，很快一切都将遭受毁灭。是跟零号地区一起毁灭，还是在拜尔的支配下继续活着？

妮修大声说到："如果要我被人支配，活得像行尸走肉一样。我宁愿努力地逃脱支配！选择笑着迎接死亡。"



随着妮修扔出的闪光弹，ZERO带着她从下方破洞脱出。接着雪儿将妮修传送了回去。而ZERO则因为传送装置受到敌人的干扰而只得想办法脱出。脱出前期要靠踩按钮和拉动把手来开启开关，等尖刺移开后再快速冲过，之后的向下斜坡要注意铁球的追击。脱出后干扰消失，传送回去。事不宜迟，赶快去将另四个部队消灭。

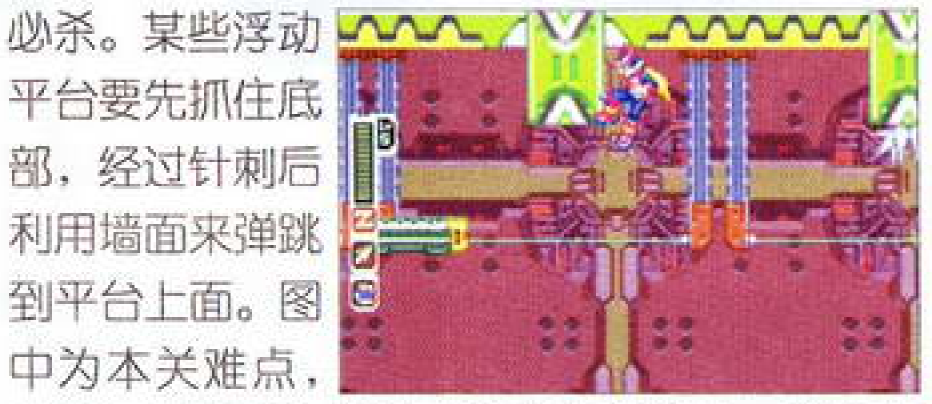
将八个部队全部消灭后

当大家都以为能送一口气时。但此时突然从反抗军基地传来警报，基地的雷达捕捉到了极强的能量反应，零号区域有危险！从新·阿尔卡迪亚传来了信息，果然是拜尔捣的鬼。原来真正的"众神之黄昏作战"是利用卫星炮台来攻击地面，那八个部队只是表象上的"众神之黄昏作战"，它们为真正的作战争取到了足够的时间，零号区域马上就要遭受攻击了，一切似乎都无法挽回了……

"即将灭亡的是你，拜尔！"熟悉的声音传来，是克拉佛特，"卫星炮的远距离遥控系统已经被我破坏了。发射目标现在锁定了你所在的新·阿尔卡迪亚。"虽然零号区域逃过一劫，但是新·阿尔卡迪亚内部的人类和半机器人都是无辜的。雪儿紧急联络反抗军基地，叫他们做好救助新·阿尔卡迪亚人们的准备。而ZERO则根据克拉佛特的反应，进行了传送……

卫星内部

这里针刺地形十分多，要小心掉下被一击必杀。某些浮动平台要先抓住底部，经过针刺后利用墙面来弹跳到平台上面。图中为本关难点，



攀在图中墙壁上等待右边的平台到来。登上平台后快速按下+A能够掉落下去，再按上抓住平台底部，便能够通过了。

赶到控制中心前卫星竟然进行了发射……虽然大家的共同目的都是要打倒拜尔，但是却不是使用这种方法。不过克拉佛特并不在乎别人对他的评价。因为总得有人来惩罚那些走错道路的人。第二次和克拉佛特开始战斗，本次打法并无太大变化，他会多出一招向下的全弹发射，只要不在中间便可（当然导弹还是要砍掉的）。

同样作为半机器人，ZERO因为相信着雪儿，相信人类和半机器人能够共存而拥有力量。听到这些，克拉佛特为自己背叛了和妮修的约定而后悔，此时他的身体已经超过负荷。他最后的愿望便是希望ZERO能够守护好人类和半机器人，以及妮修……

回到指挥部，反抗军的救援工作十分及时，



新·阿尔卡迪亚的人们的损伤很小。但是在城市的最中心也没有看到拜尔，莫非逃跑了？经过了这一切，战斗是否都结束了呢？人类和半机器人等事物都遭受了很大的创伤……想到这里的时候卫星竟然又进行了发射……又会是谁？在妮修的提示下，ZERO来到了新·阿尔卡迪亚的大型传送装置处，

大型传送装置

这里要分别前往四个方向的门内用拳套开启开关。只要注意下方的道路需要击打漂浮炸弹炸开砖块就能继续前进。四个开关开启后回到中心就开始BOSS战。相信在如何躲避子弹上，大家一定有很多心得了吧。

接着是通过传送回路，然后侵入卫星的中心部（建议之前去收集一下零件，积攒点身体部件）。在卫星的中心部会遇到之前的八个BOSS，加油吧。最后，终于见到了卫星的核心。在这里，ZERO遇到了拜尔。他竟然在卫星的攻击中活了下来！原来在妖精战争期间，他的身体就被改造了，记忆被数据话，身体也拥有了再生的机能。被放逐的怨念使其疯狂，因此才胡乱释放恨意。之后他和卫星核心进行了融合，在HP低于一定时会将《洛克人ZERO3》中八审官都召唤出来，十分令人怀念。



干掉拜尔后卫星急剧下落，正想用传送脱离时拜尔竟然又出现了。

拜尔：“还没结束呢，谁也阻止不了我！”此时雪儿大声呼叫让ZERO赶快回来，但是应该是和拜尔做个了断的时候了。拜尔将自己的身体和卫星同化，变为了一个巨型兵器。

ZERO：“就算没有我，正义也会存在，我不是什么英雄。我只是为我信任的人而战，所以当敌人出现在面前时会毫不犹豫地将其撕裂。”

雪儿：“ZERO，快回来。”

ZERO：“雪儿，相信我。”

作为最终战，要在120秒之内结束战斗。普通攻击无法伤到BOSS，要待其攻击后，中间的阻挡物移开时才能攻击到核心。被绿色网困住后会被带到中间喷射强力激光，要快速按键挣脱。HP减少到一定程度后会靠近来喷射激光，第一发在激光靠近时冲刺闪避，之后要跳起抓住上方的尖顶来躲过第2次激光喷射。

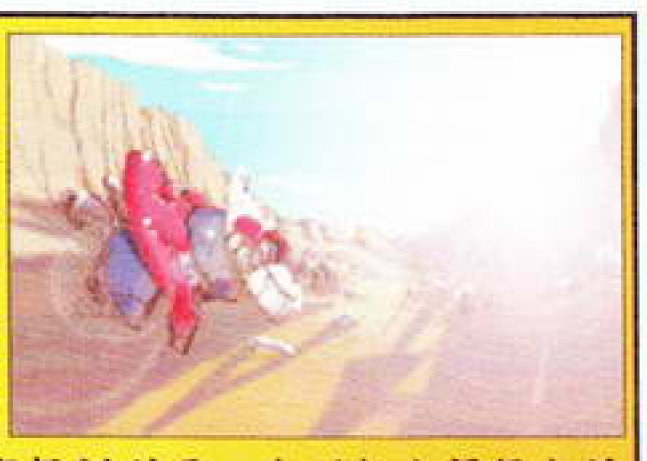


终于将拜尔干掉了，而卫星也进入了大气层，和空气的摩擦使其燃烧。任务结束了，但地面和ZERO的通信也完全中断了。空中大量的流星落下，是卫星的碎片……在询问了大家皆没有ZERO的消息后，无法接受一切的雪儿跑出了村落。山顶上，失落的雪儿万分悲伤……突然她好像想起什么似的站了起来，望向天空。

“ZERO，你信任着我去战斗了。”雪儿的嘴边露出微笑，“这次该轮到我们来回应你了。一定会让你看到人类和半机器人携手共创的和平世界的。所以，你一定要回来。我，相信你！”



后记



本作就这样结束了，当然ZERO的生死笔者就不妄加断言了。毕竟厂商提供的是一个联想空间很大的结局。而本人，当然是更期待续作的推出啦。通关后追加HARD模式和一个小游戏。小游戏都十分有意思，通关一次多一个。而依照惯例游戏还是有究极模式存在的，据说是全精灵，全部件通关后才能得到。努力探索吧！

附录1：全芯片取得地点一览

名称	出现地点
アークキャノン	序章、エリア・ゼロ、人工たいよう、地下じゅかい、しゃく ねつ　りゅうし炮、ラグ
	ナロク中心部
R・Bキャノン	人工たいよう、しんかい
アクスロイド	じば　くいき、人工たいよう、ラグナロク中心部
イー・レーザー	じば　くいき、地下じゅかい、かんごく、转送かいせんの中
エレデザーター	しんかい、生きた都市
ガン・ガ・ガーン	じば　くいき、しゃくねつ　りゅうし炮、大型转送基地
キャノンホッパー	エリア・ゼロ、生きた都市、しゃくねつ　りゅうし炮、かんごく
グラシャール	コールドスリープしせつ、くうちゅうていえん、ラグナロク中心部
グラスキャノン	人工たいよう
クリオネオン	しんかい、转送かいせんの中
クロスパイン	生きた都市、大型转送基地
ケルベロス	生きた都市、かんごく
クロッシュ	集落、大型转送基地
サーペント・ギア	コールドスリープしせつ
サンドーザー	人工たいよう
ジャイロアタッカー	じば　くいき
ジャイロキャノンH	序章、エリア・ゼロ、人工たいよう、くうちゅうていえん、生きた都市、地下じゅかい
テリーボム	エリア・ゼロ、しんかい、ラグナロクせいぎょしつ、大型转送基地
トリアフォルマ	じば　くいき、くうちゅうていえん、生きた都市
ニドバルーン	しんかい、大型转送基地
バリアント・クロウ	コールドスリープしせつ、ラグナロク中心部
バリアント・ファイア	序章、コールドスリープしせつ、人工たいよう、くうちゅうていえん、地下じゅかい、
	かんごく、集落、大型转送基地
バリアント・フェンサー	じば　くいき、大型转送基地
バリアント・ミシル	じば　くいき、しゃくねつ　りゅうし炮、ラグナロクせいぎょしつ、ラグナロク中心部
パンテオン・コープス	コールドスリープしせつ
ビーネラン	地下じゅかい
ビームウォーカー	序章、エリア・ゼロ、コールドスリープしせつ、しゃくねつ　りゅうし炮
ヒキャルニコスB	コールドスリープしせつ、大型转送基地
ファイタル	しゃくねつ　りゅうし炮、ラグナロク中心部
ブアエルフ	コールドスリープしせつ
ヘックリスタ	しんかい
ポップラン	エリア・ゼロ、人工たいよう
ボマイダー	しんかい、生きた都市
ボンガル	じば　くいき、しんかい、生きた都市
ボンセクト	生きた都市、地下じゅかい、转送かいせんの中、ラグナロク中心部
マグネッパーN	じば　くいき
マグネッパーS	じば　くいき
ミニクラバンB	じば　くいき
ミニクラバンR	じば　くいき
メカメゾン	コールドスリープしせつ、生きた都市、转送かいせんの中
メデユホッパー	エリア・ゼロ、生きた都市、ラグナロクせいぎょしつ
モールロイド	集落
モルグール	エリア・ゼロ、地下じゅかい
ヤドカロイド	エリア・ゼロ、しんかい、集落
ライケン	じば　くいき、くうちゅうていえん、ラグナロク中心部
ランプロートX	序章、しゃくねつ　りゅうし炮、ラグナロクせいぎょしつ、ラグナロク中心部
リフビーマー	しゃくねつ　りゅうし炮、ラグナロクせいぎょしつ







附录 2：全部件合成一览

头部

名称	材料	作用
オートチャージ	バリアント・ミシル、サンドーザー、ライケン、ライケン	自动蓄力
オートリカバリ－LV1	ポップラン、バリアント・フェンザー	等级 1 的自动回复
オートリカバリ－LV2	ポップラン、バリアント・フェンザー、アークキャノン	等级 2 的自动回复
オートリカバリ－LV3	ポップラン、バリアント・フェンザー、アークキャノン、パンテオン・コープス	等级 3 的自动回复
クイックチャージ LV1	ビームウォーカー、R・Bキャノン、	等级 1 的蓄力时间缩短
クイックチャージ LV2	ビームウォーカー、R・Bキャノン、ヒキャルニコスB	等级 2 的蓄力时间缩短
クイックチャージ LV3	ビームウォーカー、R・Bキャノン、ヒキャルニコスB、サーペント・ギア、	等级 3 的蓄力时间缩短
オートフィリング	ボンセクト、モルグール、グラシャール、メカメゾン	自动补充弹药数量
ウエポンプラス	ボンセクト、ボンガル、バリアント・ファイア、トリアフォルマ	武器弹药上限增加 1
ガラクタヘッド	ガラクタ、サーペント・ギア、グラスキャノン	waste 部件

身体

名称	材料	作用
アブソーバ	アクスロイド、ジャイロアタッカー、セラミカルチタン	吸收被攻击后的冲击力
ローリング	モールロイド、ランプロートX、デリーボム、セラミカルチタン	跳跃中上＋剑或者冲刺中下＋剑为旋转斩
イレイス	ミニクラバンB、ミニクラバンR、イー・レーザー、セラミカルチタン	用剑可砍掉敌人的能量弹
ストロング	ガン・ガ・ガーン、セラミカルチタン	等级 1 的必死地带变为伤害
ストロンガー	ガン・ガ・ガーン、メカメゾン、セラミカルチタン	等级 2 的必死地带变为伤害
ストロンゲスト	ガン・ガ・ガーン、メカメゾン、ニドバルーン、セラミカルチタン	等级 3 的必死地带变为伤害
リフレクト	ジャイロアタッカー、リフビーマー、セラミカルチタン	可用剑把敌人的能量弹反弹
エクステンド	ボマイダー、ヘックリスタ、エレデザーター、セラミカルチタン	受攻击后的无敌时间增加
エルフ	プアエルフ、メットール、ビーネラン、セラミカルチタン	精灵等级提高一级
ガラクタボディ	ガラクタ、Sクリスタル、ガン・ガ・ガーン、セラミカルチタン	waste 部件

腿部

名称	材料	作用
クイック	ケルベロス、ケルベロス、ケルベロス	少量增加行走速度
ダブルジャンプ	ファイタル、ガン・ガ・ガーン、ジャイロキャノンH、キャノンホッパー	二段跳
スプラッシュジャンプ	クリオネオン、ヤドカロイド、メデューホッパー	可以在水面上跳跃
スパイク・タイプI	ニドバルーン、クロスパイン、クリオネオン	冰上走动不会滑
スパイク・タイプW	バリアント・クロウ、ポップラン、グラスキャノン	不受风力等地带的影响
フロッグ	マグネパ－N、マグネパ－S、ケロッシュ	在墙壁滑落的速度降低
ガラクタフット	ガラクタ、ボマイダー、ビームウォーカー、モールロイド	waste 部件

其他

名称	材料	作用
Sクリスタル	ファイタル、メカメゾン、バリアント・ファイア、セラミカルチタン	合成材料

※ waste 部件装备上三个一套后主角的颜色会改变，同时攻击力超高，但防御力超低。



▲此怪物需要被妖精占据后才能够攻击它。



▶这个精灵的消灭方法要在晴天进入冬眠装置，夺取运输带天花板的电灯，然后照射妖精将它们驱赶到有阳光的地方便可。



▲▶ 这 3 种敌人都是由メカメゾン释放出来的，耐心等待才能收集全。



文 树之大精灵 编 马修

《未名传奇：刀锋兄弟会》剧情攻略

《刀锋兄弟会》是一款优秀的美式A·RPG游戏，它的推出一定程度上满足了众多PSP玩家对A·RPG游戏的渴求。其高品质从它成为最畅销的美版PSP游戏的事实中略见一斑。其剧情深邃大气，丰富的任务，性能各异的技能，让人进入游戏后欲罢不能。鉴于笔者英文水平有限，仅为大家献上主线流程攻略。部分对话作了删减整合，如有遗漏敬请包涵。



未名传奇：刀锋兄弟会 Untold Legends: Brotherhood of the Blade	PSP
◆Sony Online En◆A·RPG◆2005年3月22日◆美版	
◆1～4人◆112KB◆39.99美元	
◆推荐玩家年龄：10岁以上	

序章



AVEN的街道座落在Brilliance Of Celebration，现在全部人都在为皇帝的登基庆典做准备。这是AVEN的一个庆祝盛典，已经举办了近两千年了。今天将有一个拥有纯洁心灵和无垢灵魂的人会通过道德、英勇和正义的考验而成为“斗士”，而同一天新皇者也被推选出来。AVEN城的人民聚集在中心广场，他们热情的声音充满了自豪，正如他们拥戴台上的这个美丽的年轻女孩那么热烈。

她向同胞们报以开朗的微笑，此时学院的检查官Overseer Lysetta把象征Aven城的皇冠放置到她的头上。Kaylee，这被所有人宠爱着的学院的优等生，被推选为拥有悠久历史的Aven城的新的女皇。

这个登基的盛典在鼓掌和欢呼中结束了。而接下来是选出“守护者”的比赛的时间。在这天接近凌晨的时候，Aven城的人民齐聚在名叫“Howing Pine Tavern and Inn”的旅馆里喝啤酒。

你是最后一个从旅馆前门进来的人，你身上还穿着从斗士比赛中回来、满是汗水的衣服和碎裂的盔甲。“为我们的女皇欢呼！为我们的斗士欢呼！”酒馆里的欢呼声久久不息，只因为你在刚才赢得了比赛。你成为了保护女皇的守护者，所以在这旅馆的房间里休息。在吃饱饮足之后，你觉得自己很需要休息了。睡意袭来，你刚闭上眼睛，梦就跟着来了……

噩梦开始

沙沙沙……

睡梦中的主角被吵醒。当他从床上起来时，似乎还能听到梦里的滴答声。但当眼睛适应黑暗后，主角就看到了床沿有只像脸盆那么大的蜘蛛扑过来！这是怎么回事？主角本能地拿起武器，杀死两只怪蜘蛛后，突然听到有人呼叫：“啊！”可怕的尖叫回响在走廊里，主角赶紧出去看个究竟。沿走廊前进，再杀掉几只蜘蛛后，遇到惊慌的Alice McKintyre。主角安慰屋子里面的人的时候，发现了大厅有只大蜘蛛。虽然它是长得比较大，不过实力就只是比刚才的小蜘蛛强那么一点而已。而从它破碎的身体中冒出像烟雾似的气态物(或者能称它为阴影？)。在Aven的围墙内见到蜘蛛，是好几辈之前的事情了……何况那个时候的蜘蛛，也不像这一只会冒烟吧？或许学院的档案里会对此有所解释，去找学院里的检察官Overseer Lysetta的话，应该能知道一些线索吧。

好奇心驱使主角到旅馆外看看城里到底发生了什么事情。“蜘蛛群向学院前进了！别让它们伤害Overseer Lysetta！”路上有个女人叫Acolyte Maia，她叫住了主角：“守护者呀，你还在等什么！我看见大群的蜘蛛去了Scholar Way。我希望检察官和Kaylee安好。”

于是主角迅速去Scholar Way。途中的Sabine Firehand说道：“学院在市场的另一边，小心下水道口，Aven城的地下墓穴滋生了大量的蜘蛛。我想不明白它们为何变得有侵略性了。”Shepherd Grailynn则在旁说道：“长老已经安全返回寺庙里了。但我担心学院的情况。我看到蜘蛛从Western Catacombs涌出而覆盖了楼梯。我只希望Kaylee能安然无恙。”

看来事情的确变得不寻常了。主角跑上楼梯，遇到个圣堂武士Templar Draven。他说：“情况已经变得很危险了，如果你有足够能力，那么就请也一同参与到保卫这个城市的行动中来吧。”

当主角经过市集Market Plaza见到了商人Loren Haggard。但由于刚才的事件，市集已经空空如也，只剩他一个人还在摆摊。

主角看到地上有个圆型的盖子，应该是大家传说中的地下墓穴入口之一吧，但因为太黑而进不去。于是主角只好继续前进，穿过一片草地来到了学院的所在地the Foundation Academy，终于见到了学院的检察官Overseer Lysetta。

Overseer Lysetta说：“守护者！现在你需要在这个考验中显示实力。这就是为什么我们从几个世纪前就开始每年挑选出守护者的原因了。Kaylee，我最心爱的宝贝，也就是被选举出来的Aven城的女皇，她被绑架了！最后见到她时是在市集那儿，可能被带到那秘密的地下墓穴了。快点行动啊，守护者，看在你曾经在女皇面前宣誓的份上。而这石头能让你在黑暗中鼓起勇气，请收下吧。”

“是的，检察官。”主角收下Lysetta Stone。这是一块闪闪生辉的石头，Lysetta用自己的炼金术注入了柔和的不断成长的光芒，仿佛驱散人心里对黑暗的恐惧。

从人们的话中市场的水道口就是the Secret Catacombs地下墓穴的入口，现在主角不再害怕黑暗，自然可以进去了。收拾沿途的小蜘蛛、骷髅兵后，终于找到了这个绑架事件的黑手The Revenant。

绝对不能让它的阴谋得逞！主角击倒它后继续往前走，终于见到Aven的女皇Kaylee了。她很感激主角来救她：“守护者，你来了！我在等你来救我，我相信你一定会来的！看，蜘蛛咬了我一口，我用衬衣上的布带包扎了……”还好她并无大碍。现在她得马上回到学院，希望主角也尽快过来学院，而检察官Lysetta一定能帮助大家。真是个乖巧的女孩呀，让人感觉她充满活力的气息，看着她似乎就能让人鼓起信心来，这大概就是她被选为女皇的原因吧。



蜘蛛女皇

于是主角陪同她一起回去城里。回到学院，Kaylee赞扬了主角的实力和勇气，为自己的惊慌失措而惭愧。同时她想做点什么实际的事情来帮忙，可是柔弱如她的女孩能做什么呢……主角其实想让她安静地疗伤就好，但说不出口，从她口中得知那怪物捉走她后一直在和她交谈，尽说一些胡话。她对于怪物们似乎有特别的意义……原来Lysetta也在刚才的事件中被咬伤了。检查官大人居然能默默忍耐到现在而不被人察觉，实在让人敬佩不已。

主角过去Lysetta那儿了解情况，她说：“守护者，现在女皇已被救回了。我有另一项紧急的任务给你。我想我被你之前消灭的黑暗蜘蛛的同种咬伤了。我身上中的毒前所未见，不过没生命危险。那些蜘蛛真可怕啊。现在黑暗势力已经蔓延到Western Catacombs，希望你能去铲除那个怪物的巢穴，而我就抓紧时间研究这事件的原因，但愿不会太晚了吧。”主角来到学院前的台阶下，从下水道进去Western Catacombs。里面的怪物比先前的厉害，主角小心地前进，避免被怪物围攻。沿途消灭怪物来到墓穴的深处，发现了与众不同的大骷髅Mourning Sage。它是个法师型的对手，嘴巴也不饶人。可惜它的身体实在不怎么结实。主角打倒它之后拿到了一本老旧的书，封面上的字迹已经开始模糊，但还是能认出来：Ancient Journal Volume Ⅰ。

回到学院后，Lysetta通知主角：“你的时间真是拿捏得不能再准确了。但现在我担心的是……我的意思是，我们的情况渐渐恶化了。你看到了‘阴影’的存在吗？啊，忘了刚才的话，我可能胡言乱语了。让我歇一下。我必须加紧时间研究你带回的书。”她顿了顿，继续说：“我在你进去地下墓穴的时候制作了一些血清，但它似乎不能完全起效，但总算能缓解疼痛和麻痹……那个酒保报告蜘蛛又来袭击了！这几十年来人们都忘了它们的存在。而蜘蛛的巢穴可能就在旅馆里。根据我刚才的研究，要制造解毒剂的话需要取得蜘蛛女王的毒液样本。时间无多，被蜘蛛咬过的人的伤口都恶化了。Kaylee在乱抓她的伤臂，情况更坏了。为了让她轻松点，请带蜘蛛女王的毒液样本回来吧。”主角也看出Lysetta的脸色已经变得不轻松了。

于是主角马上动身回去旅馆，从酒保身后的通道一直往下走，想不到里面也爬满了蜘蛛，好不容易到达最里面的房间里，却遇见大胖子Dealer Price，他都被吓得不会逃跑了。从他口中得知Ronan被蜘蛛捉走了，主角发现在破碎的墙壁上有个大洞穴，从这里进入到“Forbidden Catacombs”。里面充满了更多更大的蜘蛛，它们不断吐出毒液及用毒牙来阻止主角往这墓穴的深处前进，那就说明了那里一定有什么重要的事物吧。在路上遇到一个强壮的僵尸，它的名字是“Ronan the Zombie”，难道说……主角不敢再想下去了，几经波折终于去到最里面的房间。站在主角面前的是一只巨大的蜘蛛Athloxxia。它有着一张惨白的女人的脸，看来它就是蜘蛛女王了。蜘蛛女王说道：“你这个傻瓜！你们永远不能打败阴影，除非你们熄灭了灯光！”忽然间那张脸裂开了，露出了流淌着毒液的獠牙，那脸竟然是从人类身上扯下来的！“你们的种族是无法打败你们敌人的，黑暗必胜！你的眼睛会看到什么是真实，在我食用你的身体之时！哈哈哈……”它从平台的底部上爬来爬去，此时主角没办法攻击到它，但



经过观察后，发现隔一段时间就会到主角所处的平台上喷射毒液，从小地图观察它的出现位置，就能及时给予它痛击，这是最好的攻击时机。主角把握住这个机会，把利刃刺进了它的胸膛。反复几次后，主角的攻击终于奏效了。巨大的蜘蛛女王坠进无底的洞窟里去了。主角收集了刚才蜘蛛女王喷洒出的毒液，马上回到了城里。

主角去找Lysetta，她拿到样本后很高兴，并相信很快能做出疫苗来救助人民了。然后她给主角带来了另外的任务：“Elder Aidas要求和你见面，他是这个Aven城的德鲁依修道会的首领。去吧，守护者，聆听长老的话。我必须迅速展开工作来解救Kaylee……和我自己。”

兽人的威胁



主角从旅馆附近的Nature's Path来到Temple Of Preservation找到这位老者，Elder Aidas赞扬了主角的勇气和能力：“现在的问题是古代的德鲁依在Woodlands竖起了3根圣柱来保护这个地区，但我感觉到了它们的力量已经很微弱，一旦它们被毁掉的话，这片森林便很容易地受到我们的世界污染。Diana女士很热忱地派出了她的侦察员去观察那个地区，侦察员们发现有群Gorgein族的萨满在抽取这些圣柱的魔法力量。为什么发生这样的情况，我还想不出所以然来。Gorgein族从来没这么做过，你务必要找到那群萨满和阻止他们继续抽取魔法。”

由于任务的关系，现在主角可以在城市的另一角的Watchtowerload那里从骑士Armon守护的城门离开这个城市了。

主角在Lightfall Grove的大地上仔细寻找长老口中的圣柱，终于发现有个地方耸立着一根青色的刻着发光符文的柱子，周围有几根小柱子发出光柱照在它身上。这应该就是圣柱了吧。不过看起来它的魔力已经很微弱了。得加紧时间了，主角在柱子附近找到了怪物Gorgein Defiler并把它消灭获得Ancient Journal Vol-

ume Ⅱ，但还有两个Gorgein族萨满，主角必须去Shadowpine阻止Gorgein Reaver。主角来到Shadowpine，看着天空飘落的雪，一阵寒意袭来！这里的怪物会释放冰冻魔法，一旦在围殴中被冻住，后果不堪设想！相似的，主角在圣柱附近找到了第2个萨满Gorgein Reaver，把它击败后获得Ancient Journal Volume Ⅲ。那么就剩下1个萨满了，现在前往Tornwood Forest打败他吧。在Shadowpine有通往Tornwood Forest的道路，等待着主角的却是淋漓的雨，这地区是一片秋天的凋零景象，会出现手持利刃的敌人，攻击力和速度都比以前的要高得多，注意血量。最后的萨满Gorgein Corruptor实力一般，但他身后涌出来的小兵却让人吃不消，建议先引开一部分，再回来对付他。打败他之后拿到Ancient Journal Volume Ⅳ。这些书本看来是一套的，所以先找城里的长老来分析一下吧。

主角回到城里找商人整理了身上的装备和补给品，然后找长老汇报情况。

被流放者

Elder Aidas说道，圣柱的情况已经稳定下来了，他会和神庙讨论这个事情。令人疑惑的是为什么这些生物都突然变为人类的敌人？他建议主角去请教Lysetta这些事情，因为他感觉到有黑暗的力量在背后作怪，事情远比想象到的要复杂。

在路过市集的边沿时，Kaylee忧伤地告诉主角，Draven将率领一支军队去烧毁森林来驱赶野外的生物。而现在保护这个城市需要净化一块水晶，有个护卫看到老妇人偷走了它并逃到Shadowpine，希望主角能把它取回来，届时Kaylee会代替Lysetta把它净化。于是主角经传送点来到Shadowpine。

从地图上寻找任务的图标吧。很快就找到那个老妇人。她悲伤地说："你是Aven的人们派来杀我们的吗？你的双手……已经沾满了鲜血！但你先听我说完，是的，我们偷走了水晶，但我只是想救我的孙女。那一夜Gorgein族掳走了我的孙女。他们告诉我想再见到孙女的话，就要从学院那里拿东西出来交换。Aven人永远不会给我们纯净的水晶，城里人也忘记了远古时他们扮演的角色。Gorgein也想得到水晶。我们的侦察员跟着那些Gorgein族的留下的痕迹去到Bleak Mines，我很害怕会失去我惟一



的亲人——我的孙女了……如果你能救回她，我愿意把水晶还给你。请赶快行动吧！"

找到Bleak Mine，进去后发现里面的敌人是放火球魔法、边打边走的类型，很麻烦。BOSS是Graahika Bloodsnout，也只是个很简单就能对付的货色。和女孩对话后就可以出去找老妇人了。她说了一段鲜为人知的Aven城的历史，最后祝愿Aven人不要失败并交还了净化中的水晶。

连环计

主角回去后和Kaylee对话。她想不明白为什么Gorgein族想要得到这个水晶，现在有了这个水晶总算可以帮人们治疗了。现在事情至此似乎解决了不少，但主角明白还不能松一口气，去找站在Howing Pin Square的Diana女士商量对策。Diana女士很开门见山地提出一个狡猾的计划：主角去Tronwood Frost杀死Snoutrott的英雄MARROWTUSK，然后去消灭Snoutrott的领袖Krelgaak Snoutrutt，并留下Wallowpit族的标志。暗中挑起两族的纷争，那样就可以争取到Aven城准备攻击所需要的时间。这个任务很艰巨，但必须要完成，整备好装备后，主角就踏上了执行计划的道路。

来到Tronwood Frost的Wallowpit洞一层里找到了Marrowtusk，杀掉他后收起其武器的碎片，主角就动身去Lightfall Grove找Snoutrott Den，里面有种会冲过来自爆的怪物，伤害会比较大。杀掉Krelgaak Snoutrutt后获得Ancient Journal Volume Ⅵ。主角在对方的尸体旁放下了MARROWTUSK的武器碎片，现在就只等这两个种族起冲突了。最好马上回到Diana女士身边并与Aven城的人民一起做好战斗的准备。Diana分析了目前的形势后，给了主角一些报酬，让主角去找Templar Draven。

这位老士兵要求主角去杀掉Wallowpit的女族长Skulkgra，因为主角是最适合的人选了。

那个女族长应该是住在位于Tornwood Forest的Wallowpit洞的最底层。到了第三层终于见到这个女族长——一只巨大的白猪。这个BOSS和以前的完全不是一个级别，它不但有大范围的技能，被主角近身了还会跳起从空中压下来，只要被其冲击波打中就会被弹开，还会昏迷一段时间！强烈建议用远程武器或技能收拾它。杀死它之后会获得Ancient Journal Volume Ⅶ。回去后和Templar Draven谈话会再得到一些情报。



想起来疫苗都该差不多完成了，主角过去看看有没有需要帮忙的地方。Lysetta说研究了主角从Western Catacombs得到的小册子，发现了些有价值的事情，可是她的病情使她无法继续下去，她请主角去转告Elder Aidas。Aidas表情严峻地诉说他的发现：小册子中的预言显示有巨大的邪恶力量威胁着人类，而兽人和蜘蛛的骚动仅仅是个前奏！但预言中解释有4件能反败为胜的神圣遗物，现在由不死的精灵Rotting Priest守护着，主角需要去位于Lightfall Grove的Sacred Vaults洞穴去取Druidic Wreath。

主角来到了Sacred Vaults里面，敌人的都是以幽灵、不死族为主，其中的腐尸和斧子骷髅是新增的敌人。BOSS的技能很麻烦，会把主角打晕，建议把杂兵收拾后用远程攻击比较实际。打败了这个守卫后，获得竟然还很新鲜的Druidic Wreath(德鲁依的花冠)，主角为了免生意外，迅速回去找长老。Elder Aidas说出这个神圣遗物是从前的Brotherhood of the Blade(刀锋兄弟会)所有。远在Aven城刚建立的时候，4个英雄缔结了这个神圣联盟从古代的威胁中保卫Aven城和它的人民。现在要从危机中拯救城市就需要学习当年Brotherhood of the Blade的形式，至于接下来该怎么做，长老叫主角去请教Templar Draven。Draven说：“我收到一些敌人的情报，他们来自Badlands，集结了数目庞大的敌人来进犯Aven城。现在我没法在兼顾城市防守任务的情况下派出骑士去调查，所以得到的敌人的情报少得可怜。请你向Diana女士报告，她的狂战士们已经回来了。”

秃鹰族来袭

主角过去城市的另一边和Diana交谈得知：她的侦察员探知Vrultok的将军带领的军团驻扎在Marrowrock Gates的营地里，主角要在他们撕破Aven的防线之前杀掉该将军。我方狂战士们将协助主角安全通过Marrowrock里的深坑。

主角需要从Lightfall Grove来到Marrowrock North，然后凭自己的能力从Marrowrock South到Deadeye Ridge。Marrowrock South里出现了能扣除Power的敌人，依靠技能的职业面对它相当头痛。Deadeye Ridge是一片荒漠，新敌人是秃鹰和犀牛，原来那个Vrultok的将军也是只大秃鹰。杀掉它之后回去找Diana，她原来不曾知道这个种族的敌人的形态，然后建议主角去找Draven。

Draven告诉主角秃鹰们在Deadeye Ridge的洞穴里制造叫Ironstone Hollow的大炮，杀死那些敌人是主角这次的任务。于是主角就传送到Deadeye Ridge，找到了那个将军。消灭它之后就能拿到Ancient Journal Volume Ⅺ。由于事态紧急，主角马上回去找Draven。Draven说在Shaelunn Maul的Smiths(铁匠)打造了象征主角荣誉的装备，好好利用它吧。Lysetta会给主角新的任务。主角收下了奖励就去找Lysetta。她说现在需要迎接秃鹰的报复，希望主角去The Badlands的Whispering Chasm，女海妖可以生活在那里是因为受一个魔法装置的保护，现在那个装置也可以保护Aven的大门。女海妖Alyssia the Hateful所看护的人工品已经沉睡了几个世纪。主角的任务是排除女海妖的干扰去把名叫THE Containment shard的物品带回来。主角现在的前进路线是从Splinterfull Woods到Dreadwind Moor，然后经过Screeching Halls到Whispering Chasm。主角在Screeching Halls里要小心带光环的秃鹰会“击退”效果的攻击，小恶魔倒是喜欢围攻，但威胁不大。值得注意的是Whispering Chasm的女海妖会放缓速的远程魔法。把Alyssia the Hateful杀掉后回去和Lysetta谈话，然后去找Draven。



Draven焦急地和主角说，Kaylee又一次被绑架了！她私自出城，原本想给受伤的士兵治疗，但很快被秃鹰族的巫师发现并抓走了。据他推测，在秃鹰族的计划中Kaylee是个重要的部分。所以主角快去Screeching Halls救她吧，辛苦地消灭沿途怪物，终于在Screeching Halls找到Kaylee了。她看来无恙。本次任务后得到Ancient Journal Volume X。现在看来Aldus的作品还差不少，Lysetta是惟一能发掘Aven历史的人了，主角只能回去找她。Lysetta见到主角就抱怨了："Kaylee她实在太卤莽了，但总算平安回来了。只是她天生善良的性格会使她经历更严酷的考验。人是救回来了，但秃鹰族的主巫师Nethereye对她下了一个可怕的诅咒，现在重要的事情是要研究Aldus的留下的作品和保障女皇的安全。"

噩梦幻境

主角与Lysetta谈罢再与和Draven交谈，得知他的骑士团不能外出与Nethereye及它的信徒开战，因为他不能拿Aven的防守来冒险，于是把新的任务交给主角：去Necrosis Citadel二层消灭Nethereye和它的信徒。消灭它后拿到本书回去向Draven证明已经完成任务。Draven叫主角去把书交给Lysetta。Lysetta分析了之后，决定叫主角去Temples Of Dreams的第2层拿Brotherhood of the Blade的第2件道具，名叫Aegis Of Purity(纯净之盾)。

然后主角继续从Splinterfull Woods来到Dreadwind Moor，经过Waning Wastes再到



the River Flats最后到达Temples Of Dreams的2层。在the River Flats的时候要千万小心犀牛的群攻，因为它们的攻击带晕眩的效果。Temples Of Dreams是个寒冷的世界，女海妖都会施放缓速魔法。此处的BOSS"Acaelstra"的动作敏捷，要多花点时间才能消灭她。然后主角会得到Aegis Of Purity后就可以回去找Lysetta了。Lysetta收下物品后给了主角新的任务：去Temples Of Dreams附近的Dreamspace打败Dreamkeeper取得第3件道具。Dreamkeeper在Temple Of Dreams的第3层，建议装备上远程攻击的技能或者武器。主角打倒她后会获得Ethereal Key。用它可以打开Forbidden Altar，经过Dreamspace 和Temples Of Dreams去Glacial SteppesS然后去到Crystal Tower的最高处。Dreamspace是个湛蓝的奇幻空间，正如其名，人在其中就恍似在梦境里面。从Dreamspace去到Temple Of Nightmare的第3层，从Temple Of Nightmare的第1层到达Glacial Steppes，到达后记得先开传送点。从这里可以到The Crystal Tower 1层，塔里面是个类似药品研究所的地方，出现新的手持镰刀的敌人。第3层的BOSS也是个手持镰刀的，防御很弱。主角消灭他后获得Slave Of Rgeneration(重生之奴仆)。这个任务终于完成了，主角可以回去找Lysetta复命了。她看到Slave Of Rgeneration之后觉得离目标又近了一步，因为现在只剩最后一个遗物了。然后她说可以好好研究一下古代的Brotherhood of the Blade组织和这城市的历史，并叫主角去找Diana，她目前很需要帮助。

古代巨兽

主角见到Diana，她焦急地说，在主角寻找第3件遗物的时候，她的侦察员误入了一个不寻常的地方——古代巨兽Csuragaul的巢穴，希望主角火速赶往Frostwall Caverns营救她们。于是主角从Glacial Steppes来到Icen Halls，然后通过Gloomtail Wastes去到Frostwall Caverns。Icen Halls East是个寒冰的洞窟，这里随处可见深不见底的大坑。

主角赶到Icen Halls Deep，然后来到Diana提及的Icen Halls West，之后再从Gloomtail Wastes到达了目的地Frostwall Caverns。来到洞窟的深处，站在雪地上的Csuragaul原来是

一条龙！龙族比人族更早诞生于这个世界，不但智力高，更有与神匹敌的能力。而面前的龙，似乎是没有敌意的。它以睿智的眼光扫视过来，主角马上就有好象被洞悉了内心一样的奇异感觉。主角刚踏前一步，它就开口说话了："你就是Aven的斗士吗？Aldus和Tael留下的影响还没消除，我看你还要学很多东西啊。两个世纪前Aldus和Tael来到这个王国，但黑暗的瘟疫就接踵而来了。Ashgard领主，我最初的主人，因为治疗学者们的伤势而被传染上那个疾病。我知道你们的祖先在这个悲剧里是无辜的。当他们发觉了逼近的威胁后逃往Abyss，留下我们来防御灾难……自从Ashgard领主患病之后，他带领着他的子民去到逐渐灭亡的边缘……作为新的人类斗士的你，却拥有连Aldus和Tael都没的能力！我会传授自Ashgard给你的前任的建议。你需要牢记：去Shiverdark吧，你会发现Ashgard的骸骨。你消灭它之时，我会守诺放了你的女人并传授你穿越黑暗的方法。"

于是主角就回到Glacial Steppes来到了Shiverdark，在同样寒冷的山洞的内部，Ashgard的骸骨出现了，是一条比Csuragaul还要巨大的龙！它身上也不断地散发出黑色的气焰，给人阴森邪恶的感觉……难道它也被Shadowes God俘获了吗？由于已经和Csuragaul达成协议，即使是面对从前的龙王，主角也只有放手一战了。值得注意的是它的攻击方式主要有两种：喷出冷气把主角冰冻住和咬住主角拖进洞穴内再抛出来。"消灭它，让龙王从痛苦中解脱吧。"主角抱这个信念，奋勇地和这巨兽战斗。经过惨烈的战斗后，主角取得了胜利，并在Ashgard的残骸里得到了Ancient Journal Volume XI。回去找Csuragaul兑现它诺言吧，主角心想着这些，回到了Frostwail Caverns。Csuragaul对主角的成功表示满意，因为不用主角开口，它就能感受到Ashgard的力量的消逝以及它的灵魂得到了安息……它已经放了女士们回去。而它说："斗士，你会再回来的。到那个时候，我还有话和你说。"

主角回去城里找Diana得到证实：侦察员们已经平安回来了。而侦察员们在这次探索中找到了可能适合主角使用的一件道具。主角觉得还是带上的好，于是从Diana接过这件礼物。

然而一件事情刚解决了，从Lysetta那里又来了坏消息！龙族竟然大举入侵人类的地盘，到底什么回事？单是来自黑暗的部族就已经让人焦头烂额了，再加上龙族的夹击，那将是雪上加霜的事情。不过Lysetta有个观点：从Aluds的字句中，只有一个方法能找到最后的神圣遗物，就是请求Csuragaul，用它的智慧来启示这一切表象底下暗藏着的巨大威胁。

回去找Csuragaul，它果然猜出了主角的来意，然后它指导主角从Dreamspace前往Inferanl Abyss——当年Aluds和Tael就是从这个路径旅行的，至于Abyss的那一边有什么，它也不知道了。Pandemonium就是Inferanl Abyss的门户，同时他提醒主角别在路途中被假想迷惑了。主角回味着这条古龙的话，很快到达那个门户——Pandemonium。Pandemonium是一个有很多门的空间。要以到Dream Space的门为参照来走出迷宫。真正的出口名字叫Burning Labyinth，过去后就是传说之中的地狱——一个到处流淌着灼热的岩浆地方。从这里能找到通往Infernal Abyss的大门，于是主角毫不犹豫地去了那里。



地狱的领地

在这个广阔的地区里，主角发现数个通往其他地区的门，最后找到了一个身上长着大眼睛的怪物Harbinger。它的一番话激怒了主角，于是倒下的就是这个怪物！打败它之后，获得Ancient Journal Volume XII。此时主角观察到周围的环境，眼里全是被岩浆烤焦了的地面，还有数不清的活火山和被损坏的遗迹。硫磺的苦味以及尸体的恶臭似乎在炙烤着肺部，让人一刻都不愿久留。能在这里生存的怪物无疑具备了强大的力量和狡猾的头脑。然而刚拿到的日记却仍旧保持着清凉的感觉——它被神奇的魔法保护着。出于审慎的考虑，还是把Aldus的日记交给Lysetta去研究吧。Lysetta听了主角的报告后说："看来我们的过去被遗忘

后，我们的人不是第一次从地狱的领土中活着回来……我会尝试利用这难以置信的发现，它可能是增强你力量的好办法，如果你做好了准备去继续寻找最后的神圣遗物的话，回来找我吧。我们现在就是踏着Aluds的足迹在黑暗中完成任务，但他的命运还是未为我们所知。尽管我们缺乏知识，但我们绝不会忽略手头上已掌握的关键。我们必须寻获最后的遗物，去Obisidian找



不同于我们世界的Oracle，小心它拥有的一个强大的物品：The orb of containment(牵制之球)，我相信它可以驱散这巨大的邪恶阴云，因为它就是最后的Brotherhood of Blade的神圣遗物！我想如果Oracle已经向邪恶的阴影屈服的话，那你必须做好毁灭这个远古的守护者的准备。迅速而小心地前往吧，一旦你失败了，一切都会完结。”

不出Lysetta所料，散发着黑气的Oracle已经堕落了：“我一直以来看守着Shadowed God，但现在已经不想再守护你们这些凡夫俗子的幻想了。它以强大的力量向我展示了美妙的事情，而我也想去看它更加好的用途。你的斗争和你之前的努力都是徒劳的。大师们的事物都不能挽救你们！看你四周吧，燃烧的地面将是你们的世界和你们所爱的一切的下场！战斗吧，如果你想的话，你将知道连胜利的想法都只是奢望！”

可惜它高估了自己，最后主角击倒了它取得了The orb of containment之后，主角找到Lysetta。她说：“虽然我们回收了最后的一件遗物，但我们还没完全准备好面对阴影。在战斗中伴随着我们的好运气才真正开始，我们仍然需要警惕和坚强，因为希望还没消失……我已经翻译了大部分的预言并揭示了我们的下一步该怎么做了。Templar Draven已经交了份关于我的研究的完整报告，他会分配你的下一个任务。在你动身之前，我想给你这个。学院保管它已经许多年了，我想它会帮助你安然度过即将到来的危险。”主角接过物品后去找Templar Draven，他显然已经等候多时了。他表情严峻地对主角说：“最终决战的时刻即将来临了，而你会率领我们去获得胜利或者覆灭的结果。通过你的努力，我们发现曾经威胁我们的这个大恶源藏身的地方——在我们城市的伟大历史中的被遗忘的区域。许多世纪前，人们在Abyss的四周建立了5个根据地，保证围堵住它以防止危害。然而我们在邪恶力量的影响之下，忘记了这些根据地和它们的作用。这个名义上的监狱的情况已经不断恶化了一段时间了——至于有多长，我们不清楚。从历史学家Aluds留下的资料看，我们相信这5个根据地里有维护监狱的魔法屏障的钥匙。我们除了对抗监狱里的怪物之外已经别无选择，但先要找到能够接近它的道路。有足够的理由相信那些根据地的领主都已经成为Shadowed God的仆人了，你必须摧毁这5个根据地然后带钥匙的碎片回来给我。努力完成任务吧，我们的生存都依靠你的这次任务的成功了。”

接下来的任务就是要准备直接面对Shadowed God和它的势力，人类的祖先把它关押在魔法形成的拱顶空间里，并用Infernal Abyss上建立的5个根据地来加以看守。那些根据地都是两层的，第一层名叫Fortress，第二层叫Tower。现在主角需要去取得各个根据地的钥匙的碎片，于是动身来到Spire Tower回收Spire Fragment，这里的敌人是由攻击力强劲的堕落骑士和多眼怪组成，千万小心。然后去Summit Tower找到守护的BOSS取得Summit Fragment，再去Zenith Tower，下一步去Meridian Tower取第四块碎片。值得注意的是，Meridian Fortress里有两个门，要去的地方是Meridian Tower。最后只剩一个地点了，向Pinnacle出发吧。但主角打败了这个据点的守卫后却没找到钥匙的踪迹！看来很早之前它们就计划阻止人类去威胁它们的主人而把最后的钥



匙碎片藏起来了，那么只好先去找Templar，或许他和Lysetta对此有新的见解吧。

陆续把碎片交给他后，他说："虽然最后一片找不到了，但人类是没那么容易被打败的，你做好战斗的准备就行。至于你在Pinnacle Tower发现的笔记，我送去Lysetta那里研究了。她最擅长处理这类事情了。"主角过去找Lysetta，她的研究又有进展了。然后主角去找Templar，他说："四块碎片已经由学院结合到一起了，它的能量会帮助你抵御监狱中的我们的敌人。Infernal Abyss附近的Marianas Guard是个非常危险的地方，它被怪物化的疯狂哨兵和卑鄙的仆人所占据，打败他们吧，别失败啊，守护者。"主角接受了Orb后，回到Ardor's Pass来到Marianas Guard去消灭那些拥护Shadowed God的敌人。Ardor's Pass的尽头是一个魔法阵，这大概就是连接Marianas Guard的通道吧，主角启动了该魔法阵，来到了Marianas Guard的第一层。这个地区是一片悬浮在金黄色的炽热海洋上的大陆，时不时有碎石随着热量而上升，那犹如沾染鲜血的岩石时刻都散发着一股令人毛骨悚然的感觉。恶魔的仆人前赴后继地前来阻挠，但还是阻止不了主角前进的脚步。主角在第5层的传送点遇到了一个堕落骑士，收拾他之后，这些自远古建造但已落入黑暗之手的堡垒在颤抖，令人毛骨悚然的尖叫夹杂着阴险的笑声回绕在身边。四周的空气因为这个世界解放出的力量的急流变得凝重、辛辣、污浊，主角不得不在还没搞清楚到底解放了什么的情况下就回到Aven城……而堕落骑士身边被封印的门的另一边到底是什么？

Shadowed God

主角相信他在堡垒里的行动把Shadowed God从远古的牢笼里释放出来了，觉得最好去搜索Infernal Abyss，看看能否在它建立通往Aven城的道路前截住它。然而在那可怕的大地上却遇上一个属于流放部落的侦察兵。她认出了主角，说道："感谢上天，你还活着。我们的希望还在，这个东西给你，我不久前在Abyss找到它。我想你会比我更能发挥它的作用，我们的长老听到了你在努力寻找打败怪物的方法，派我来跟在你后面以防你出意外。不过现在不是解释他们的想法的时候，请听好并相信我说的话，已经没时间述说细节了，那个Shadowed God已经逃脱出来了，我亲眼看到了它。目前一个危险且看起来不可能完成的任务摆在了你和你的人民面前。我很担心Shadowed God会去你的Aven城里。但贸然地进入这无法预料的地区里是很不明智的。Madam Diana和她的部下正部署在Tornwood Frost，她们在你刚接受任务不久就开始行动了。我想她们是为城市放哨吧。你的同伴很明显地在怀疑你成功的机会，不过现在你已经没时间去怀疑你自己的能力或者你的同胞的想法了！你必须保持强大，因为这场战争才刚刚开始。你现在应该去Tornwood Forest，在Aven陷入冒险主义前找到Madam Diana。紧记这点，年轻的守护者。我现在必须走了。我也需要去通知我的人民去别的地方战斗。我深信你会去Tornwood Forest的，记住，你去跟Diana谈谈，她会给你一份关于Shadowed God的详细报告以及它曾经对Aven和人民制造了何等的混乱。"说完这些后，那女人离开了。



主角赶往那片依然下着雨的树林，顺利找到了Diana。她对主角的出现有点喜出望外，但她必须留在这里与那怪物的信徒们战斗。而主角应该去Lightfall Grove——侦察兵曾发现Shadowed God在那里出现。

那只怪物还在Lightfall Grove么？主角赶紧去到那飘落橙色树叶的丛林，沿途的邪恶生物都像发狂了般拦在他的面前。最后在树丛中，主角第一次看到了它——罪恶的根源Shadowed God！它果然还在这个地区！已经身经百战的主角初次和它交手之前居然也感到了恐惧。那是该怎么形容的怪物啊，人类的体形在它面前是那么渺小，就算是龙王也不及它巨大，它身上散发的邪恶气息比以往的对手强上百倍。它发现了主角，并用无比阴森的声音说道："在你之前的那些人的灵魂的确强大，可惜它们想牵制我就是太平庸了……直到Aluds和

Tael勇敢地牺牲他们自己来提升封印的力量来对付我，他们把世界单独地分离开来并封印成时间的碎片才把我困在那个该死的牢笼中。直到你这个人类……被无知的荣誉冲昏了头脑，解开了束缚在我身上的枷锁，我渴望被解放的这一刻该有多久了啊。斗士，真的是你单独做了这些事情吗？不是的，你借前人的手来毁灭世界而已。他们的傲慢导致了所有事物的灭亡！挑战你面前的命运吧，别让我太容易得到胜利了，不然我会觉得空虚啊！”

Shadowed God的确比以往的所有怪物都要强大，不但攻防出色，还会打晕主角、能抽取主角的Power等多种技能。主角咬着牙，在不断地使用道具恢复的同时与之硬拼。或许因为刚苏醒不久，所以力量还不充沛，它毫无悬念地被主角打败而逃跑，同时留下了Ancient Journal Volume ⅩⅤ。

堕落的女皇



急于知道Aven目前情况的主角拿着书回到城里找Templar Draven交谈。“守护者，你终于回来了。你没被Shadowed God打败实在太好了。但是现在还不能休息，因为有些恐怖的东西降临到我们身上了，我比以往都更需要你坚定的力量和勇气。女皇她已经从昏迷中醒过来了。但她现在成了Shadowed God的仆人！我不知道到底发生了什么事情，但她已不再是我们的女皇了。一些恐怖的东西控制了她，她已经不再和我们一起了。我救不了她，我们救不了她呀。守护者，她变得十分残暴，连大街上那些无辜的人民都不放过。我打败了她，但她在我阻止她之前逃到Eastern Catacombs里去了。保护Aevn和人民是我们唯一的愿望，我会守卫在这里并击退那些残忍的入侵者。守护者，请你找到Kaylee及让她痛苦的原因。我对此的懊悔远比你能知道的还要深啊。”Templar Draven无比神伤地说。

Kaylee竟然在Shadowed God的诱惑下屈



服了，她成为了黑暗和邪恶方的一员之后，便不再是女皇了。主角必须在其他人相继被黑暗势力同化之前阻止她。最后在Eastern Catacombs的第二层找到了Shadowed Kaylee。她身上散发着可怕的黑气，也不再是以前的善良模样，她恶狠狠地说：“哈哈哈……我的守护者，你回来了吗？我知道你不会让我失望的。我觉得你，还有其他的人都很可怜。你们多么地努力去救我，在你们努力的泪水和汗水背后，一切都已经是徒劳的。”说罢，她的面容变得狰狞起来——已经不是人类的样子了！她继续说道：“我会告诉你到底怎么了——当你倒下之后我就会告诉你。Nethereye施于我身上的诅咒只是一个种子。它的发明者是Nethereye本人，它以人心里的腐化的东西为养分使我靠近我的主人。别对我的命运感到绝望，因为我得到了力量和知晓了人类之所以要覆灭的真相。哈哈，但你不会绝望的，我感觉你还没绝望。哈哈哈哈，在你见到今天的失败之后，你居然还保有希望！你是多么的让人愉快又可怜的啊，守护者，你的生命里已经没有什么值得留恋的了，归顺我吧，我承诺你会在遗忘中得到安宁。”说完后，她就猛然地向主角发起攻击，看来她已经完全地舍弃了作为人类时的善良等一切美好的品德了。

堕落后的Shadowed Kaylee的移动速度和防御都非常高，还有直接清空主角的Power槽的技能，期间会召唤小兵，绝对比Shadowed God要难对付许多。几经折腾，主角终于把她打倒了，同时拿到Ancient Journal Volume ⅩⅥ。

震耳欲聋的尖叫像野兽咆哮般从Kaylee的残骸上散发出来，她已经从Shadowed God紧套在她身上的痛苦中解脱出来了。这个冰冷的大厅恢复寂静，主角感觉一直尽力守护的珍贵的东西逝去了。突然，一种温暖包裹住身体，微弱的耳语在脑际的深处响起，是Kaylee。“守护者，我乞求你的宽恕。我对我给你们造成

的苦痛道歉，我很抱歉我让所有人失望了。我没办法弥补我对你的伤害，我勇敢的守护者……请不要为我的死而哀伤，也不要为这曾经的痛苦而谴责自己。人们需要你，比以往都需要你。离开这个恐怖的地方吧。现在我自由了，我很安宁。Aven的人民需要你啊，亲爱的守护者，请作为我们的斗士去和他们一起在胜利中庆祝吧，这是你的责任，也是Aven的胜利啊。”

是的，Kaylee死了，Aven的人民又一次安然度过危机中了……

刀锋兄弟会的英灵

主角回到Aven与Templar Draven交谈。“很高兴再见到你，年轻的守护者，要知道我对Kaylee的事情多么哀伤，我也没办法恨你。女皇对我们来说都是那么的值得敬爱啊。别为过往的几个小时的事情而责怪自己了。我想你应该去找Elder，Shadowed God来到的时候，Overseer在撤离之前就委托办了一些事情。目前我们的骑士仍然为抵抗怪物们的进攻做准备。守护者你在听吗？你要好好保管在Kaylee身上发现的笔记。毫无疑问，那是Shadowed God放置的，Overseer可能需要它来让你为这连串的事件做个了结。”

主角去见Elder Aidas，Aidas说：“我们亲爱的无辜的Kaylee离我们而去了。这是个悲剧啊，但我们必须集中力量把剩余的敌人消灭。Overseer Lysetta在她离开城市之前给了我这个古老预言的手抄本。你必须听清楚我念出的这些词，因为我会因为身体被侵蚀而很快死去了。预言中说，当所有的希望失去的时候Brotherhood的四位大师会重返人间。在那个时侯你该引导他们归来。这有四个大师们安息的神圣之地。你必须找到每一个地下室并找到大师们的骨灰瓮。第一个地下室叫Hall of Honor，它在Forgotten Catacombs的旁边。我们先确认第一个地下室以



证明这些失落了的地点的正确位置吧。Overseer Lysetta已经冒险进入了这些地点为这个任务做准备了。你会和她在任务里再相聚的。去吧，英雄。”

主角需要从Forgotten Catacombs到达Long Walk，寻找先前的魔法阵就能传送去Hall of Honor的第一层。打败第三层的守卫后获得第一个骨灰瓮Golden Urn。它散发着强大的力量，仿佛在吸引主角的注意力。主角把它拿到手里，里面蕴涵的知识源源不断地输送进脑海里。主角回过神来，已经明白一下步该去哪里了

然后主角前往Earthrest Crypt，它在Shadowpine附近。只有打败守卫Lunar Keeper才能获得第二个大师的骨灰瓮。主角从Bleack Mine去到Lodt Catabombs,在地上也发现了个类似的魔法阵,然后通过它到达Earth Crypt,打败守护的幽灵后获得Marble Urn。主角又获得了下一个要去的地点的名字，

从得知的情报看来，第三个骨灰瓮是放置在the Lair of the Sleeping Wolf，它由Badland地区的Riven Flats里的Gasping Caves连接着。主角打败里面的Savage Matriach获得Bone Urn。

“Elder Aidas说过，我会再见到Overseer的，那么运气好的话，我会在最后一个骨灰瓮的放置地遇上她。”那就动身去Elysian Chamber吧，它与Glacial Steppes附近的the Icen Halls East相连。在那寒冷的洞穴中，主角果然遇到了Overseer Lysetta，上前和她交谈。她说：“我一直祈祷你还活着，年轻的英雄，谢谢你来这里，我好像看到了Tael和Aldus走过的道路——和现在我们要走的是一样的。他们献身于这个伟大的目标了。别重蹈复辙，守护者，你不需要做那样的牺牲。我们希望消灭Xoquoxxotil，从而阻止过去已经发生过的悲剧再在我们的未来里发生。Elysian Chamber离这里不远，里面有古代的守卫保护着第四个骨灰瓮。你必须打倒Phantom Savant去取得它。我在这里等你胜利归来。”附近找到个覆盖着薄冰的魔法阵，然后主角进去了。主角打败第三层的幽灵守卫后，拿到了最后的骨灰瓮Etheral Urn。

终于把骨灰瓮收集完了，Overseer Lysetta还在等着呢，回去the Icen Halls



East吧。把东西交给Overseer Lysetta，她说："四件道具都已经安全地放在学院里了，我的助手会解放蕴藏在它们之中的魔法能量，以至能在Xoquoxxotil的威胁下保护城市。虽然Aven是安全了，但世界的其他地区还在危险之中，只有大师们的指引能教给你把握命运和消灭邪恶的办法。四位大师的意识已经在骨灰瓮的回收过程中苏醒过来，他们在Infernal Abyss等你，去找他们并接受他们的智慧吧。决定我们命运的最后的时刻可能已经到来了。"于是主角去Infernal Abyss寻找Avator的所在，届时就可以和Brotherhood of Blade的英灵对话，并听取它的指引了。

主角在Infernal Abyss顺利找到了Overseer Lysetta口中所说的大师们的意识集合体——穿着绿色长袍的灵体。

主角仔细端详手中的四个骨灰瓮：Golden Urn内装着Templar Thereos的骨灰，他是骑士团Shaelum Maul的创立者和Brotherhood of Blade的守护者；Marble Urn内装着Elder Waelunn的骨灰，他是德鲁依修道会的创立者和Brotherhood of Blade的管理者；Bone Urn内装着Madam Tatina的骨灰，她是狂战士队伍的创立者和Brotherhood of Blade的守护者；Ethereal Urn内装着Overseer Athenya的骨灰，她是学院的创立者和Brotherhood of Blade的学者。灵体接管了四个骨灰瓮，对主角说："女皇倒下了；她曾极力抗拒来自Shadowed God的意识的侵袭……我们为堕落的无辜者悲伤，同时要紧记战士们的无私奉献。Xoquoxxotil－Shadowed God，它已经重回大地了，从即将湮灭的边缘回来了。Brotherhood of Blade会把Warden's Key交到真正的斗士的手中，它是开启Xoquoxxotil所在的牢笼的关键。命运还没确定下来呀，斗士。去第四个根据地的牢笼里打败Xoquoxxotil吧！现在是决定命运的时刻了，去证明你们会获得最后的胜利吧！"

最终决战

继承了英灵们的遗志的主角从Marianas Guard的大门来到the Vault。消灭一大堆难缠的喽罗后，Xoquoxxotil已经在第三层等待主角的到来。因为它早就知道之前让它败退的人类一定会再出现在面前。它看到主角，老远的就说话了："未来的轨迹早已被安排好了，你们人类渺小的力量在我面前，实在是微不足道啊……准备受死吧，你会明白到你和你之前的人类所作的牺牲都是白费的！一切都会跟随着你的举动而灭亡！"

现在的Xoquoxxotil比在树林之战的时候强大了许多，不但攻防能力大幅提高，在原有技能的基础上还增加了致晕技。运气不好的话，主角可能被它的"致晕→打击→致晕"的无耻连续技而耗尽药品而死。

激烈的战斗开始了，Xoquoxxotil很快发现了主角在继承Brotherhood of Blade的意志后已经强大到足以和自己抗衡了，于是召唤出小兵试图增加胜算。然而主角的剑一次又一次地击倒小兵，也一次又一次地刺在它的身上，最后它很不甘心地倒下了。那一瞬间，黑色的气充斥整个空间，大地也颤抖起来……它永远都不会明白，为什么会败在它从来都看不起的人类的手上……

主角带着疲惫的身体回去找英灵，他急于确认Xoquoxxotil是否已经被消灭。

英灵说："Xoquoxxotil的灭亡避免了世界的崩溃，斗士你的任务完成了，而他们的愿望也实现了。现在的世界脱离了萎缩和衰败。生机再回大地，新的循环也将开始。那些守护监狱的灵魂也被解放到人类世界的另一边，同时也将得到安息。除此之外，Aluds和Tael的灵魂现在会永远的结合在一起。而Kaylee的灵魂也不再是邪恶进入我们的世界的工具。到你的人民之中去吧，英雄，生活的危险已经不再了。别想太多过去的事情了，好好地活在由你拯救出来的世界吧。"

英灵肯定了主角已经完全地战胜了Xoquoxxotil，人类的领土将永远的安全了。人们的生活回到正常，永远地远离混乱，一个新的和平时代来临了。

接下来就请欣赏通关画面吧，内容述说了古代的Brotherhood of Blade、学者Aluds与Tael与Xoquoxxotil战斗故事……

《蛋兽英雄》必杀技大揭秘



文 全能的调停者 编 雷伊

上辑《掌机王SP》为大家献上了《蛋兽英雄》的最速攻略，这次继续为大家奉上游戏中各种蛋兽的必杀技列表，希望大家在玩这款游戏的时候能够更加得心应手。

蛋兽英雄

エッグモンスターHERO



◆Square Enix ◆RPG ◆2005年3月24日◆日版

◆1～8人 ◆自带记忆功能 ◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄



彩蛋（カラフルエッグ）



取得方法：初期入手

	必杀技	发动方格	效果
	LV1 エッグマン		
	エッグチョップ	上中／中中／中右	几乎是没什么用处的必杀技。
	エッグキック	下方三格	同上。
	エッグロンごう	上右	乘坐摩托车的神风攻击，依然没用。
	LV2 モーグリ		
	トライデント	上中／下左／下中	三叉戟攻击，莫古利的最强攻击技。
	とつしん	中中／下右	除BOSS外的蛋兽一定几率即死。
	すいちゅうレポート	上右	提升蛋兽能力。
	LV3 なると		
	ざざざざ	上左／上右／下方三格	用身体部分攻击。
	うずまき	中间三格	回旋攻击，敌素早下降。
	スライス	上中	用身体的切片攻击敌人。
	LV4 ウゴカザル		
	なぐれつ！	上中／中右	不会做任何动作，废招。
	かきむしれつ！	中中／下中	选择之后还是没有任何动静，又一个废招。
	サルビームだッ！	下右	不动猴没有光线发射器，所以……还是废招。
	LV5 チキチキムーチョ		
	かんびょう	上右／中右	看病，回复自己的HP。
	チキンラン	中左／中中／下左／下中	伪装成逃跑的样子给予敌人攻击的阴险招数。
	にいさん！しっかり！	上中	哥哥生命垂危时弟弟发动的高攻击力必杀。
	LV6 フライングパン		
	カーン！	上左／中左	用锅底（有五官的那一面）攻击。
	コーン！	上右／中中／下中／下右	锅面攻击，较为强力。
	ゴス！	上中	用锅子的侧面垂直攻击敌人。
	LV7 アゼンキング		
	アゼンスペシャル	上右／中中／下中	受到敌人攻击后给予反击。
	アゼンストーム	上左／上中／中右／下左／下右	比アゼンスペシャル更强力的旋风大反击。
	アゼンファイナル	中左	HP低于10%时才发动的强力攻击技。
	LV8 クレクレ		
	ムシャムシャくう	上左／上中／中左／下左／下中	用餐具从敌人身体上切肉来食用的恐怖特技。
	しょうかえき	中中	从口中喷出消化液攻击，威力不高。
	クレクレ	中右	身体大回转攻击，威力强劲。

迷宫中打败过的敌人只要离开该场景后再回来便会再度复活。这样一来，只要找个有回复点的地方，在迷宫里来回杀敌就能把蛋兽的级别升到最高，非常方便。

必杀技	发动方格	效果
LV9 ハデデス		
ギャグ	上左／中左	说暴寒的台词，如果敌人听了发笑就会1个回合不能行动。
ダジャレ	上中／中右	说冷笑话，如果敌人听了发笑就会1个回合不能行动。
ほうふくぜっとう	中中	自己捧腹大笑，我方几个回合不能行动。
LV10 へーガスさんしまい		
Aクイック	上左／中左／中右／下左／下右	用极快的速度攻击对手。
おとめのはじらい	中中／下中	少女害羞地放屁攻击（恶寒）。
デルヘアタック	上右	三姐妹全体出动的三角攻击。



粉红蛋（ピンクエッグ）



取得方法：打败完熟女王

必杀技	发动方格	效果
LV1 ピンクエッグマン		
ピンキーボム	上左／上右／中左／中右	粉红炸弹攻击，几乎没什么威力。
ピンキーチェリー	上中／下中	弓箭攻击，无视之吧。
キミチラ	中中	蛋兽大兴奋，将军或BOSS发呆。
LV2 メイジュース		
かるくずつき	上中／上右	轻轻地用头撞击。
メイクイーン	中中／中右／下中	滚地攻击，敌防御力下降。
チップス	中左	土豆片攻击。
LV3 あいのししゃ		
あいのひかり	上右／下方三格	发射爱心光线攻击。
だきしめる	中间三格	给敌人献以爱的拥抱。
なみだのキス	上中	即死攻击，即使失败也会提升10%成功率。
LV4 ヒュドラ		
まきつく	下中／下右	尾巴攻击，有一定几率让敌方行动不能。
ウォーター	上中／中中	放出水流连续攻击对手。
ラブソング	中左	用竖琴弹奏爱之歌攻击对手。
LV5 うさピノ		
の！！	上左／中中／下左／下右	嘴里边喊"の！"边攻击。
にんじんミサイル	上中／上右／中右／下中	连续发射胡萝卜进行攻击。
くるくる	下中	转动身体让敌人头晕目眩，一定几率让对手行动不能。
LV6 やよい		
そちゃ	上中／中中	给敌人喝苦茶的阴险招数。
おちゃうけ	下左／下右	用茶点让敌人放松警惕，降低防御力。
てみやげ	下中	随机给予敌人炸弹或者高级糕点
LV7 メデューサ		
おうふくビンタ	中中／中右／下中／下右	给予敌人连续耳光攻击。
せきぞうにおなり！	上方三格	石化敌方将军，即死攻击。
スネイクカモン	中左	用身后的毒蛇进行连续攻击。
LV8 アマゾン		
サラマンドのけん	上左／中左	用火炎剑进行攻击。
ガラハドのけん	上右／中右	冷冻敌人，敌素早下降。
けんのまい	上中／中中／下中	剑之舞，很实用的攻击技能。
LV9 スカイプリンセス		
ナパームだん	上左／下中	投掷火焰弹给予敌人伤害。
さいるいだん	上右／中中	投掷催泪弹，敌行动不能。
かくばくだん	上中	投掷核弹给予敌人巨大伤害。
LV10 リップナイト		
じょうねつのキス	上中／上右／中右／下方三格	给予敌人热情之吻。
メイクアップ	中左	爱美女子精心打扮自己，攻击力和防御力提高。
すいつくす	中中	在吸取敌人HP的同时，我方各项能力全部上升，敌方能力全部下降。

巧妙避敌法① 在本作中如果被敌人盯上的话，那么它们就会一直不断地盯着你，很是麻烦。只要把敌人引诱到宝箱等障碍物前，它们就会因为障碍物而停下脚步。



恶魔蛋（イビルエッグ）

取得方法：打败完熟王子

必杀技	发动方格	效果
LV1 イビルエッグマン		
イビルサイス	中左／下右	镰刀攻击，没什么用处。
イビルビーム	中中／下左／下中	恶魔光线，超弱。
イビルウイング	上中	从天而降的滑翔攻击，弱。
LV2 ゾンビ		
ゾンビパンチ	中左／中右／下中／下右	使出浑身之力的攻击，使用后自灭。
ケアル	上中	回复自己的HP，但对僵尸使用回复魔法意味着什么，大家应该都知道吧。
ファイナルブロー	中中	虽然是最强的技能，但打中的却是自己，自杀技。
LV3 キャンドロー		
ロウをたらす	中中／下方三格	惟一的攻击技能。
かなしいはなし	上左／中左	说一些悲伤的话让对手一定回合行动不能。
もえつきる	上中	用自己的死换来对手的伤害。
LV4 オイジュース		
ずつき	中中	头锤攻击。
じゃがいも	上中／中左／中右／下方三格	给予敌人伤害时让对方一定回合行动不能。
じゃがバター	上左	怒气冲天的攻击技。
LV5 ベノムちゃん		
うにょー	下方三格	发出世人难以想像的声音攻击对手。
がががががが	中间三格	以惊异的速度和方式攻击对手。
げむぱぱぐむんが	上中	攻击力上升的同时给予对手伤害。
LV6 プチデビル		
とびげり	中中／下左／下中	奋力跳跃攻击，攻击力不错。
リトルモアモア	上方三格／中左	敌HP变为1/2，BOSS的话则是7/8。
チクる	中右	换姐姐恶魔女郎上阵。
LV7 アモン		
きゅうしゅう	上右／中右／下右	吸取敌人HP。
あんこく	上左／中左／下左	给予伤害的同时，让敌人处于中毒状态。
ピラミッドパワー	上中／中中／下中	召唤金字塔的强力技能。
LV8 ゲーラス		
ひっかく	中中／下左／下中	抓人攻击，附带毒效果。
クサイいき	上左／上中／中左／中右	敌HP变为1/2，BOSS的话则是7/8。
ちをすう	上右	吸取敌人20%HP，自身HP回复。
LV9 デス		
しにがみのカマ	上中／下中	镰刀攻击。
タマシイヌキ	上左／中中／中右	敌人即死攻击，对BOSS无效。
サクラちる	上右／中左／下左／下右	考试落榜，我方防御力降低。
LV10 ルキュフェル		
よんまいのつばさ	上左／上右／中左／中右／下左／下右	从翅膀中放出旋风攻击敌人。
だらくさせる	中中／下中	超绝美形的攻击技。
トリプルツイスター	上中	从翅膀中放出三股旋风连续攻击敌人。



机械蛋（サイバーエッグ）



取得条件：打败冒牌主人公

必杀技	发动方格	效果
LV1 メガエッグマン		
エッグスラッガー	上中／上右／中右	用眉间的V字标攻击对手。
エッグチェンジ	中左／下方三格	发动华丽的变身效果。
EG—03	中中	与巨大的EG—03合体攻击，还是很弱。

巧妙避敌法② 当敌人发现你时，赶紧调出菜单SAVE后回到标题画面，读取进度后再次进入游戏，你便会发现自己已经不在那些敌人的视线范围之内了。

必杀技	发动方格	效果
LV2 かんがえないひと		
くよくよしない	上方三格	给予敌人100点伤害。
かんがえるフリ	中中／下中	假装思考，给予伤害的同时令对方陷入行动不能状态。
むがのきょうち	中左／中右／下左／下右	进入无我之境地给予敌人攻击。
LV3 マシンナイト		
ブーストパンチ	上左／上右／中左／中右	发射火箭拳攻击。
すもうタックル	中中／下中	连续拳击，对士兵比较有效。
アトミックバースト	上中	最终自爆攻击技。
LV4 てつじん8ごう		
コダイミサイル	下中	年代久远的导弹攻击。
コダイビーム	上左／上右／中间三格	年代久远的光线攻击。
サイシュウヘイキ	上中	最终兵器，自爆攻击。
LV5 アトミ		
アトミジェット	中中／下中	变身后发动攻击。
アトミ	中左／中右	可爱的光线枪攻击。
アトミックパワー	上中	召唤陨石给予敌人伤害。
LV6 パズラ－3		
ぶんりこうげき	中中	三兄弟分离攻击。
さんなんのなやみ	上中／上右／中左／中右	三男的烦恼，攻击时有时会让对方陷入战斗不能状态。
さんなんのたびだち	下中	三兄弟当做肉弹轮流攻击敌人。
LV7 キャノンしまい		
Mrk1 キャノン	上中／中中／下中	加农炮96式攻击。
Mrk2 キャノン	上右／中右／下右	加农炮98式攻击。
ゴージャスキャノン	上左	华丽的究极必杀技。
LV8 さいしゅうケーキ		
ろうそくミサイル	上中／中左／中右	将蜡烛当作导弹发射。
たいほう	下方三格	充满喜庆氛围的拉炮攻击。
いちごばくだん	中中	蛋糕上的草莓爆炸给予敌人伤害。
LV9 かわらだくみちょうごう		
メンチぎり	上中／中中／下中／下右	以恐怖的车头给予敌人精神打击。
どなる	上左／上右／中右／下左	给予敌人伤害的同时有一定几率让敌人行动不能。
たんかけ	中左	让敌人中毒，对除BOSS以外的蛋兽具有一定几率即死效果。
LV10 スザック		
マシンガン	上右／中左／中右	把翅膀变成机关枪攻击对手。
チューンUP	上中／中中／下中	提高自身素早。
ツメ	上左	用爪子给予对手伤害。



力量蛋（パワーエッグ）



取得条件：打败完熟战队

必杀技	发动方格	效果
LV1 エッグマンナイト		
エッグソード	中间三格	蛋之剑攻击，弱。
エッグビーム	上左／上右／下方三格	用光线将敌人陷入行动不能。
ナイツオブらん	上中	骑士集合的连续攻击，同样很弱。
LV2 ニンフ		
うっふんウイング	上左／上中／中左／中中	夺取对手继续生存的希望，让其进入行动不能状态。
にくたいび	中右／下中／下右	展现肉体美，连续攻击。
でんぶ100ばい	上右	瞬间增大臀部肌肉，非常恶搞的一招。
LV3 ブロッコ・リー		
ヌンチャク	上左／中左／下中／下右	双节棍攻击。
えいようそ	上右／中中／中右	用营养素回复HP。
いかりのてっけん	上中	怒之铁拳，自己的HP降到1。

《FF X》中大名鼎鼎的召唤兽梅嘉斯三姐在本作中被恶搞成了ヘーガスさんしまい（放屁三姐妹），原本经典的三角攻击也变成了姐妹三人轮流放屁攻击敌人，实在是恶寒。

必杀技	发动方格	效果
LV4 ボカスカやま		
マッハりて	中中／下方三格	以迅雷不及掩耳的速度推掌攻击。
ボカスカジャン	中左／中右	挥动双手给予敌人攻击，命中的话伤害值较高。
グレネードキャノン	上方三格	威力巨大的大炮攻击。
LV5 ヘビーモス		
ケンカをする	上左／上中／中左／下左	和对手吵架，然后挥拳攻击。
しっぽをふる	中右／下右	用尾巴连续攻击对手。
ママはどこ?	中中	暴怒的冲刺攻击。
LV6 サイクロプス		
にくだんこうげき	中中／下中	用巨大的身体压溃对手。
ほうがんなげ	中左／中右／下左／下右	丢出炮弹攻击对手。
サイクロプス	上中	根据掷的骰子数来攻击对手。
LV7 ラリーゴ		
アタマでゴーン	中中	用头撞击对手。
ず・つーき	下方三格	依然是用头锤攻击。
ずずずず・つーき	上中	更强力的头锤攻击。
LV8 ムーンマッスル		
ムーンライト	上中／下中	从身体发射光线攻击对手。
ダンベルボム	上左／上右	用自己的哑铃攻击对手。
ビークコントラクション	中中	展现自己强壮的肌肉给予敌人伤害。
LV9 ソードドラゴン		
にとうりゅう	中左／中右／下方三格	二刀流攻击。
ずつき	上左／上中	用头上的短剑攻击对手。
ソードエナジー	中中	发射刀之能量攻击对手。
LV10 レッドドラゴン		
マグマブレス	上左／中左／中中／下右	喷射岩浆攻击对手。
ウイング	上中／上右／中右	用翅膀生风攻击对手。
ボルケーノドロップ	下中	火山爆发，给予敌人巨大伤害。



神秘蛋（ミスティエッグ）



取得条件：打败完熟生命体

必杀技	发动方格	效果
LV1 エッグベビー		
バブーチョップ	中间三格	威力超低的攻击技。
オギャービーム	下方三格	拉大嗓门哭泣，无视之吧。
アブブーカート	上左	与赛车合体给予敌人超弱伤害。
LV2 ポピンコ		
てんてき	上左／上中／中左／中中	召唤不明生命体，敌我双方都受到伤害。
だいぞうしょく	中右／下中	大增殖，召唤同伴给予敌人伤害。
うみわけ	中中	与心爱的人繁衍出后代给予敌人伤害。
LV3 おめでとり		
あたためる	中左／中中／下左／下中／下右	给自己加热，自爆攻击。
ミカンをおす	上中／中右	挤出橙汁攻击对手。
かがみびらき	上右	打镜饼，威力较大的自爆攻击。
LV4 エルフドラゴン		
かわいくはばたく	上中／上右／中中／中右／下右	可爱地挥动翅膀降低敌人行动速度。
かわいいつめ	下左／下中	用可爱的爪子给予敌人伤害。
ファンシーブレス	中左	迷你旋风攻击。



本作中有很多蛋兽具有自爆技能，如果在紧急关头不幸点错了那可就损失惨重了。不过神秘蛋中LV10的蛋兽ちきゅうちゃん（地球小子）的第2种必杀技却是一个非常实用的自爆技能，在其HP全满的情况下发动能给予敌人数千点伤害！实乃对付BOSS级蛋兽的最佳利器。

必杀技	发动方格	效果
LV5 ドラゴンフライ		
シャチホコ	中左／中中／下左	冲过去用虾尾巴攻击。
エビフリャー	中右／下中／下右	敌攻击力提高，自身防御力提高。
シャチホコゴールド	上中	巨大化的龙从天而降。
LV6 ハーフドラゴン		
げんしにく	上中／中左／中中	原始肉，非常“血腥”的攻击。
シッポ	上右／中右	用尾巴攻击对手。
キック	下左／下中	用粗短的腿踢对手。
LV7 グランドパパ		
わらう	中间三格／下左／下右	用爽朗的笑声给予敌人心理上的打击。
ひっくりかえる	上方三格	上下颠倒。
がまん	下中	忍耐，防御力上升。
LV8 ユニコーン		
つのでつく	上左／上中／中中	用独角兽之角猛刺对手。
うしろあしキック	中右／下中／下右	用后蹄攻击，命中率不太高。
おおなみだ	中左	痛哭的眼泪汇成海浪攻击敌人。
LV9 フリージボーイ		
エアコン	上中／上右／中中	利用空调降温，给予敌人伤害的同时回复自身HP。
ゆきがっせん	中左／中右／下右	打雪仗，向敌人掷雪球。
チョウデンドウ	下中	提升自身速度。
LV10 ちきゅうちゃん		
だいじしん	上中／中左	大地震，敌我双方HP都变为一半。
ハルマゲドン	中中／中左／下左／下中	威力超强的自爆技，对HP高的蛋兽非常有效。
グランドクロス	上右	全宇宙发生大爆炸，自己也以灭亡告终。



传说蛋（レジェンドエッグ）

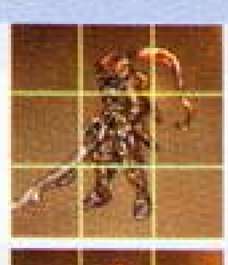
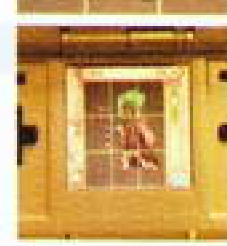


取得条件：完熟宫殿卡托莉伊娜跳下去的敌方会出现洞穴，调查洞穴后在其中的宝箱中取得。

必杀技	发动方格	效果
LV1 キングエッグマン		
キングこづち	上中／中左／中右	蛋人王的小锤，威力奇低。
ハッスルキング	中中／下中	提升我方所有能力，但有时反而会减少自己HP。
スーパー……ビーム	下左	放出猥琐光线攻击对手，几乎没什么作用。
LV2 チョコボ		
チョコボキック	下方三格	路行鸟踢。
チョコボレーシング	中间三格	路行鸟赛车，威力较大。
クエクエエ～	上中	回忆起自己的过去，然后攻击对手。
LV3 エクスカリバー		
マサムネる	中中／下中／下右	变身为妖刀正宗攻击。
エクスカリバる	上中／上右／中左	石中剑攻击。
ラグナロクる	中右	诸神之黄昏，强力必杀技。
LV4 ガーコイル		
せきか	上方三格／中右	石化，提高自身防御力。
つめ	中左／中中	利用爪子攻击对手。
スプリング	下中	利用底座上的弹簧攻击对手。
LV5 ブラックタイガー		
エビドリル	上左／上中／下右	将头部变成钻子攻击敌人。
タイガークロー	中左／中中	打击技，比较强力。
ゆであがる	中右	攻击和防御力上升，素早下降。

虽然本作中有很多强力蛋兽，如每个召唤蛋中LV10的蛋兽及アマゾン、アレス等外形与实力兼备的蛋兽等，但是一无是处的蛋兽也不在少数。对于每个召唤蛋LV1的蛋人、以及发动任何指令都毫无反应的ウゴカザル（不动猴）等白痴级蛋兽，大家还是直接无视掉吧！



	必杀技	发动方格	效果
	LV6 アレス		
	けんをかざす	上中／上右／中右	举剑攻击，威力一般。
	けんできるッ!	中中／下中	用剑砍对手。
	きゅうきょくけんぎ	下左	超强力的究极剑技。
	LV7 ハニワゴーレム		
	ハニーはりて	上右／中左／中右	目不暇接的推掌攻击。
	ハニードリル	中中／中下	将身体变成钻子攻击敌人。
	かわるかも	上中	变身成面目狰狞的鬼怪。
	LV8 カバドラゴン		
	グッスリめいそう	上右／中间三格	冥想，回复自身HP。
	イッソウきこうだん	下方三格	发射光弹攻击，威力一般。
	メッサツこうせん	上中	灭杀光线，威力巨大。
	LV9 バハムーチョ		
	プチフレア	中左／中中／下中	迷你型魔法攻击。
	フレアい	中右／下右	喷火攻击对手。
	バハムーチョ	上中	召唤巨龙父亲攻击，威力巨大。
	LV10 ハデス		
	サイコバーン	上左／中左／中中	召唤出巨大的立方体威慑对手。
	デビルオーラ	上右／中右／下中／下右	暗藏着杀意的攻击技。
	イフェルノ	上中	威力超大的恐怖地狱攻击。

试作蛋（テストエッグ）

取得条件：从卡托利城右边商店后方的隐藏通道进入商店地下后取得，其中蛋兽的取得方法请参看《掌机王SP》第14辑。

必杀技	发动方格	效果
まついさんふさい		
おかわり!	上中／上右／中中／中右	让夫人添饭，顺便给予敌人伤害。
うったー!	上左／中左／下左／下中	询问棒球赛事的同时给予敌人伤害。
はいるか!?	下右	因为进球兴奋而兴奋到飞起来，攻击力较高。
とうめいにんげん		
イタズラがき	上方三格／中左／下左	在对手身上淘气地涂鸦。
イナイイナイバア	中中／中右／下中	一定几率让对手行动不能。
どうしうち	下右	非常弱的攻击技能。
おつきちゃん		
しんげつ	上左／上右／下左／下右	变成新月隐藏自己，敌攻击无效。
うさピノダンス	中间三格／下中	召唤うさピノ发射胡萝卜。
アフロ13	上中	变身给予敌人伤害。
かみ		
チェーンソー	上左／中左／下左	用手中的锯子攻击敌人，自己也宣告灭亡。
てんばつ	中右／下中／下右	召唤雷电给予敌人上天的惩罚。
ふっかつ	中中	HP变为0后能再满血复活一次。
ぴくそ		
ポーカーフェイス	中间三格	提升对手攻击力。
たいあたり	下方三格	用身体撞击对手。
とびちる	上中	自爆技能。
ちょうのうりょくちゃ		
あついぃ～	上中／中左	用滚烫的沸水攻击敌人
こいぃ～	中中／下中	浓缩杯中之水攻击敌人
ぶっかけ	上右／中右	将杯中之水泼向敌人



本作中有些迷宫里会遇到和你玩迷你游戏的人，只要你手中的王牌数并非全满（总共可以取4枚）便可以和他们进行抽取王牌的迷你游戏了。不过本作中王牌几乎可以说是无处不在，在城镇中还可以免费获取，所以说这个迷你游戏的存在意义还有待进一步商榷。

《一笔吃豆》的恶趣味

文 LIKY

玩过《一笔吃豆》的玩家应该知道，在游戏中我们能够画的图形无外乎三种：吃豆人、弓箭和炸弹，在游戏的练习模式下我们可以自由画画来练习。不知大家有没有遇到这种情况：随手画了一个奇怪的图形，没想到它竟然动了起来，而它既不是吃豆人，也不是弓箭和炸弹，这是怎么回事呢？其实本游戏的练习模式可是隐藏着不少秘密的，下面我们就来慢慢挖掘。

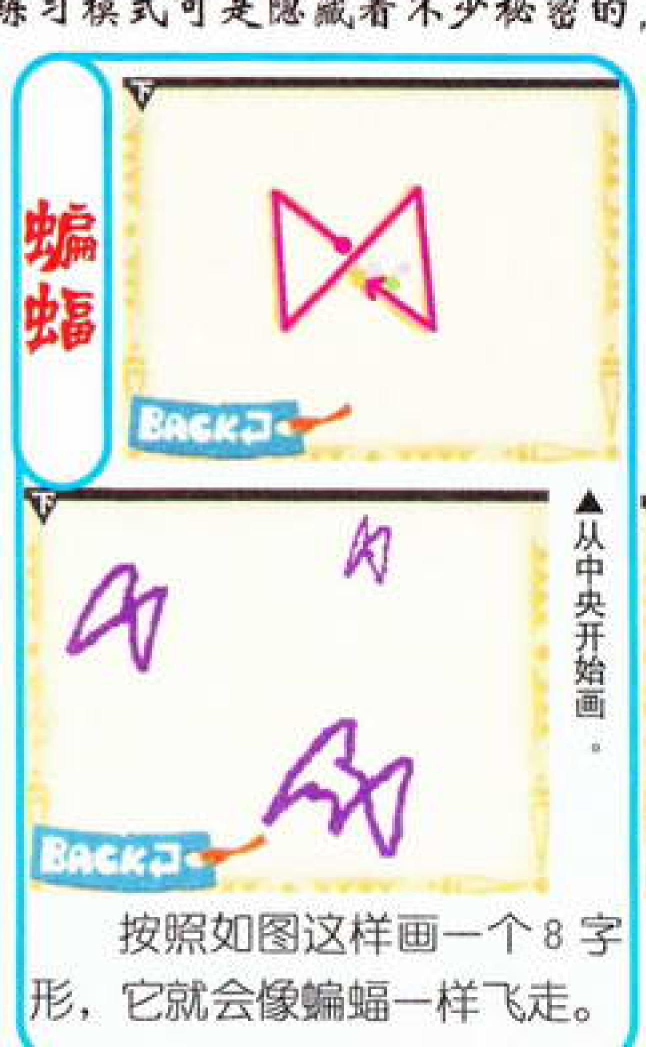
云彩



▲画这个比较简单，画一团不断交叉的线便可。

画一团云彩，它会慢慢飘走，而且还会不断落下雨点。

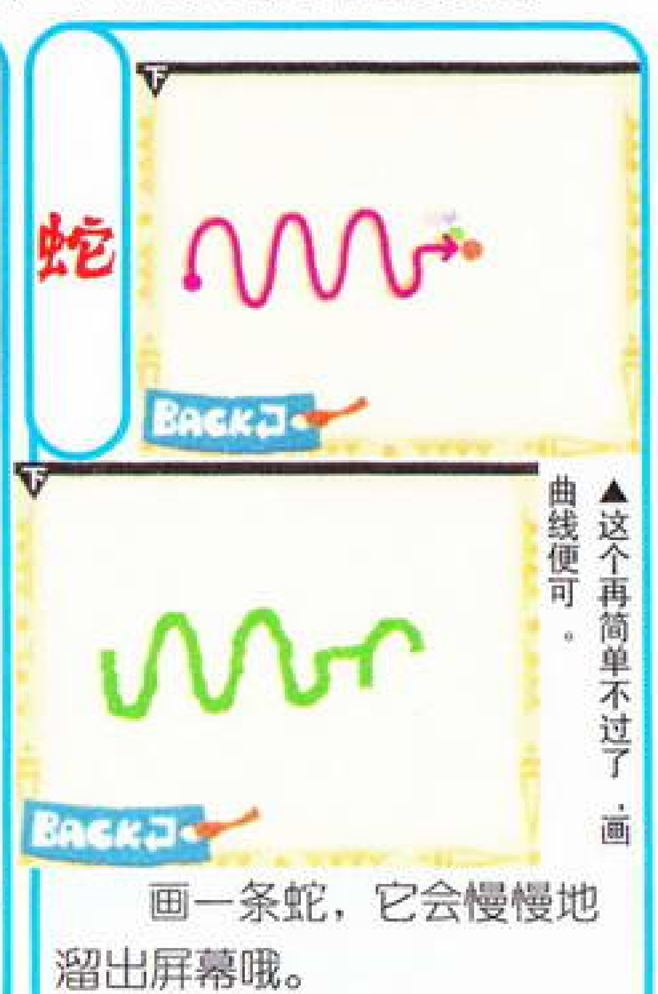
蝙蝠



▲从中央开始画。

按照如图这样画一个 8 字形，它就会像蝙蝠一样飞走。

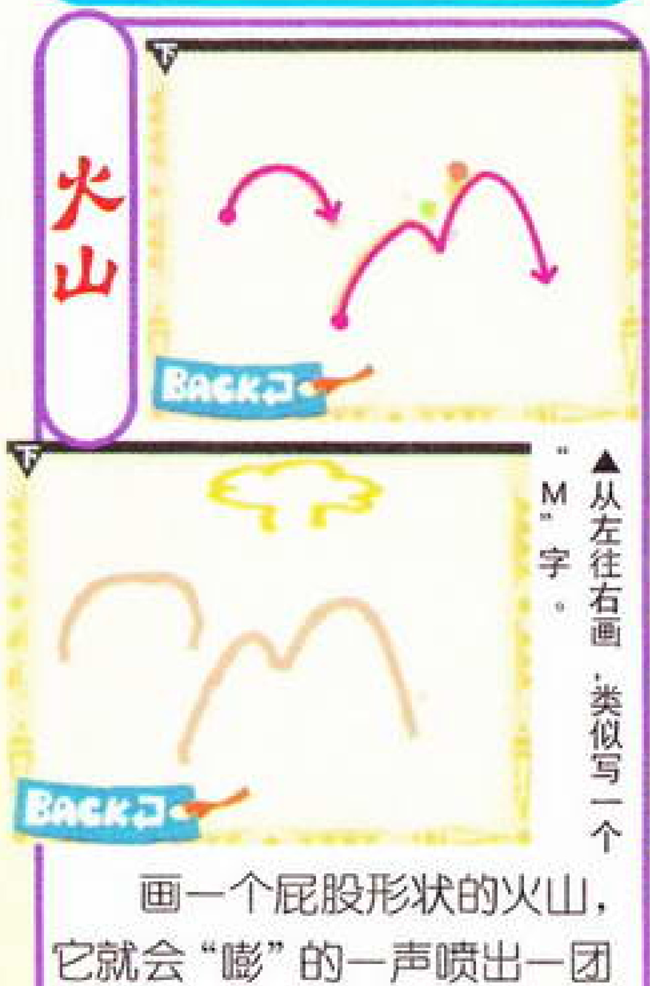
蛇



▲这个再简单不过了，画曲线便可。

画一条蛇，它会慢慢地溜出屏幕哦。

火山



▲从左往右画，类似写一个“M”字。

画一个屁股形状的火山，它就会“嘭”的一声喷出一团热气。

鼻子



▲从左侧鼻翼开始画起，一直画到右侧鼻翼便可。

画一个大鼻子，它竟然会流鼻涕。

大便



▲从顶部开始画起，绕一圈回到顶点便可。

阿拉蕾最喜欢的东西来了，画好之后它还会冒热气呢。（我吐）

音符

画一个音符，上下拨动它，可以发出声音哦。



▶小时候好好学过音乐课的人画这个应该没有什么困难吧！一笔画成不要断开就行。



文 橙色のJ 土鸡、火花天龙剑 ORO_DeviL 编 铭风

没有最强 只有更强！



——《银河战士 融合》隐藏剧情极限研究



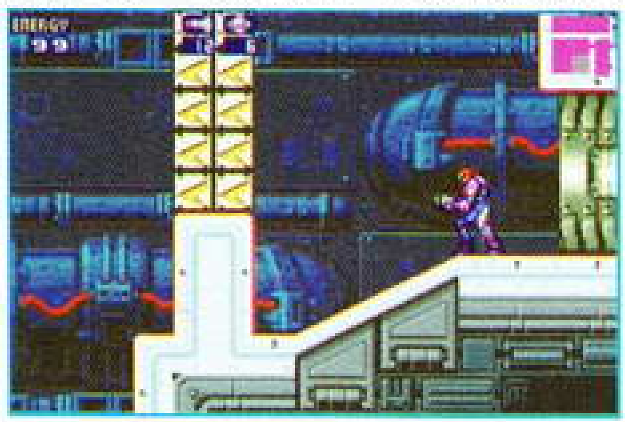

《银河战士 融合》，作为 SFC 上不朽杰作《超级银河战士》时隔 8 年之后的续作，凭借其流畅的操作、引人入胜的剧情、巧妙的谜题、丰富的隐藏要素成为了 GBA 上首屈一指的动作游戏，吸引了无数玩家的目光。《融合》的隐藏要素也异常地丰富，仅日版中各种条件下的通关图片就达 13 种。时隔三年，相信现在收集完所有通关图片的玩家也不在少数。那么，这款优秀的原创作品是否已经真的没有秘密可以发掘了呢？呵呵，说到这里也许有不少玩家已经想到了……没错，游戏的制作人特意在游戏中设计了一段隐藏剧情来奖励那些重度玩家。而想要看到这段隐藏剧情，你必须熟练地掌握游戏中的某个高级技巧才行（当然了，通过金手指、导出文本之类的方式你也可以看到，不过我今天要说的内容并不是这些）。正因为难度极高，因此有不少的玩家至今都无法知晓这段隐藏剧情的内容……



关于这段神秘的剧情，曾经汉化了《超级银河战士》和GBA上两作《银河战士》的chrono是这样来描述的：“游戏中还有一个小 BUG，也可以算作是一段隐藏的剧情——在打败‘噩梦’、用超级加速跑的能力进入第四区，在左下角的保安室打开红色安全锁后，可以不取得扩散导弹而直接返回指令室。但如果真这样的话往后游戏就会无法继续了。这大概是游戏设计者一时疏忽，地图设计不周导致的。但见到这段剧情极为困难，需要非常高超的操作技巧。可能设计者认为这个 BUG 出现的几率很小，所以就没有把它去掉，而是加上了这段隐藏剧情作为对玩家的奖励。”正是因为这套动作的高难度，直接导致了可以凭借自己真正实力来看到这段剧情的玩家在国内寥寥无几（绝大多数的玩家都是依靠金手指的帮助或用 S/L 大法来看到的），而我们有幸成为了其中的一份子。由于我们不想让自己的研究成果仅在小范围内传播，特作本文，希望与各位银河战士爱好者共勉。



为了照顾对于隐藏剧情一无所知的朋友，我们就从头说起。隐藏剧情的观看方法为——解除第 4 级安全锁（红门）之后不要去下载扩散导弹的数据，而是直接回到第 4 区（AQA）右上方的指令室。到达之后打开控制电脑即可。很简单的一句话吧？不过要做到可没那么容易。



图中的位置就是达成目的的最大障碍了，这种有箭头符号的墙壁必须借助超级冲刺的能力才能通过，不过附近似乎并没有足够加速的距离……没错，足够加速的地方离这里还有一大段路程呢，而我们需要做的就是从那个地方将冲刺的能量给带到这里来。听起来似乎很神奇吧？不要着急，继续往下看，下面的内容保证不会让你失望。

击败第 4 个 BOSS（Serris-X）之后，萨姆斯恢复了超级冲刺的能力——在萨姆斯持续跑动一段距离之后她会进入全身闪光的加速状态，在加速中是完全无敌的。我们称这种状态为状态 1。在这种状态下，按方向键的↓时，萨姆斯就会把加速过程中所积蓄的能量短时间地

储存到她的盔甲里。此时萨姆斯结束了加速跑状态，全身闪光，可以自由行动。我们称这种状态为状态2。在状态2中，按A键（跳跃键），萨姆斯会向上跳起一小段距离然后发动完全无敌的超级冲刺。通过方向键的配合，萨姆斯可以实现向左、右、上、左上、右上5个方向的超级冲刺。我们称这种状态为状态3。

这3种状态可以相互转换：当处于状态3中的萨姆斯撞到斜坡地形时，萨姆斯便会切换成状态1。需要特别指出的是，撞到斜坡时必须按住和冲刺方向一致的方向键，否则萨姆斯将会立即变回普通的状态（这点非常重要）。在变回状态1后，再按↓键，萨姆斯则切换成状态2。此时按A键，萨姆斯将做超级冲刺——状态3。如果萨姆斯在超级冲刺中能够再碰到斜坡，那么她又能切换回状态1……如此往复，便可将冲刺的能量带到你可以带到的任何地方了（前提是你有这个实力并且地形允许）。

总而言之，能够撞破箭头符号墙壁的状态是状态1和3，可以自由活动的是状态2。不过状态2只能保持短短的3秒钟，在这3秒钟之内必须找到斜坡并利用斜坡进行冲刺以便切换成状态1，否则的话，状态2很快就会消失。因此可以说，通向隐藏剧情发生处的整段路程就是在3种状态之间来回切换的过程。

兵家有云：兵马未动，粮草先行。接下来我们就萨姆斯在空中的形态作进一步地解析。萨姆斯共有3种不同姿势的空中形态，分别是：

1.普通的人形态，我们称其为正常形态。

2.蜷缩身体成一团的形态，我们称其为旋转形态。

3.变形成球之后的形态，我们称其为球形态。

由于只有在正常形态下才能使用超级冲刺（在状态1的情况下使用跳跃虽然也可以达到相同的效果，不过严格来讲，那种情况并不能称为冲刺），那么，这就必须涉及到形态切换这门讲究的学问了。现在假设萨姆斯为状态2并且身处空中，此时将会出现以下几种可能：

1.萨姆斯为正常形态，需要切换为球形态：按两次↓键。

2.萨姆斯为正常形态，需要切换为旋转形态：不可能。

3.萨姆斯为球形态，需要切换为正常形态：按一次↑键。

4.萨姆斯为球形态，需要切换为旋转形态：不可能。

5.萨姆斯为旋转形态，需要切换为正常形态：按↑键、↓键或开一枪（发射一枚导弹）。

6.萨姆斯为旋转形态，需要切换为球形态：按两次↓键。

实际上大家真正需要熟练掌握的是第5种，也就是从旋转形态切换为正常形态，以便在需要的时候进行空中冲刺。

好了，经过以上状态切换与形态切换的详细分析之后，接下来就应该开始正式实施了，否则岂不是变成纸上谈兵了嘛。但在此之前，我们还要友情提醒一下：各位在尝试这段高难度的动作前，最好能把《融合》通关3遍——通一次、达成一次100%完成度、打通一次HARD难度。这是为了熟悉操作。除了要有过硬的技术，更重要的是，你必须有充分的自信心和百折不挠的精神。要有练习10个小时仍不能成功一次的觉悟！OK，各位都准备好了吗？Mission Start！

流程篇

※使用的是《融合》的最高难度——日版HARD的1%完成度进度。



首先来到这个地方，我们把这个角落称为奇迹诞生的合旯。接下来一直往左边跑，经过一段距离的助跑之后萨姆斯就进入状态1了。



冲到右图位置之后按下↓键，转换为状态2，并顺势变成球，然后放一颗爆弹（其实为了保险的话这里可以选择放颗超级爆弹，这样就能把下面一层的敌人一齐料理掉了）。由于离爆弹爆炸还有一段时间，而萨姆斯状态2维持的时间非常短，因此向右超级冲刺一下，经过斜坡时按↓键重新变回状态2。之后回来，顺着爆弹炸开的地面来到下面一层。在最低处进行向右的超级冲刺，进入下一场景。然后记得蓄一下能量，并使用旋转跳跃跳到对面去，开门进入。

在“图1”（见下页）高度进行向右的空中冲刺，右边的玻璃管入口处是一个小斜坡。穿过玻璃管之后同样需要再次蓄力，并开枪将鱼怪杀掉，接

着在台阶边缘处开枪打开右边的门，冲进去！

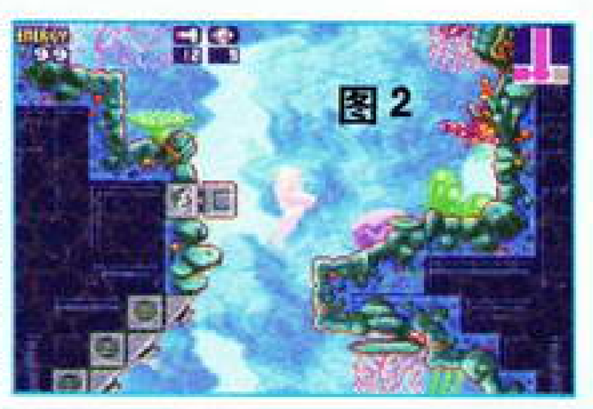
进入竖井了！这个场景才是真正的挑战啊！其难度之高是新手所无法想象的，因此，我们将这部分的内容分成入门篇与挑战篇两种不同的版本，以便照顾不同层次的玩家。



入门篇

在入口处进行蓄力，使用两次旋转跳到达上一层，在“图2”高度向右冲刺，借助斜坡快速切换回状态2，接着迅速变成球形态。以球跳到达左边的小平台，在跳到最高点时放一颗超级爆弹（其实高度要求并不是那么严格，但一定要确保放出超级爆弹）。

在这个位置变回正常形态，等待约半秒钟，之后向左边冲刺（别嫌距离短，后面还有更短的呢），并快速切换成状态2。立即使用旋转跳到达上一层，在最右边的角落里隐藏着一个不易发觉的小斜坡，而这个斜坡是整套动作成功与否的关键所在，因为我们必须借助它来进行下一次的蓄力。





这个斜坡的位置十分讨厌。首先，它的长度实在是太短了；其次，斜坡的左边有一个小台阶的地形，并且靠得很近，从左边平台落下时很难确保可以刚好到达斜坡的底端；最后，斜坡的右边是一面墙壁，反应稍微慢一点就很有可能撞上去了，相信有不少尝试过的朋友都是卡在了这里。现在我提供两个比较好的处理办法：

1.从左边平台往下落时一直按住→键不放，估计下落到一半时（需要有很强的目测能力），按A键直接进行空中冲刺。最好做到脚不沾地，因为落到地面后很有可能误使出旋转跳跃！

2.从左边平台往下落时按住→键约半秒钟，然后松开。如果成功，萨姆斯将直接落到地面上，且离开右边的小斜坡有一小段距离。然后就可以比较从容地进行冲刺了，这样做的好处是可以间接延长斜坡的距离（推荐）。

好了，即使成功地使出了冲刺，思想也不能有任何懈怠。因为假如不能及时地在斜坡上进行蓄力的话仍然要接受撞墙的残酷现实……紧接着返回左边的平台，并在平台最左面的边缘处使用旋转跳跳往上一层。

在这个高度变回正常形态并向右冲刺、蓄力。一般情况下，在头顶处会有一个鱼怪和一个螃蟹怪，比较保险的做法（推荐）是变球后跳起放一颗超级爆弹将它们炸死，顺便也将上一层的敌人都炸上天并且开门。当然，也可以直接用枪来解决。消灭完它们后记得蓄力一次。继续使用旋转跳跃往上移动，利用左边的斜坡进行最后一次蓄力，进入下一个场景（实际上在这个场景就可以向左边的场景冲刺了）。



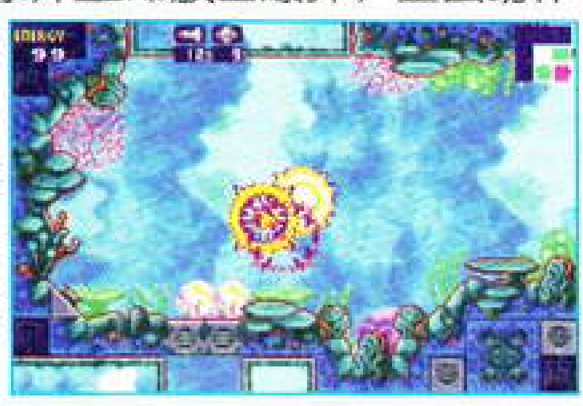


在右上角向左进行最后的一次冲刺。终于可以不用蓄力了。大功告成！接下来你就可以大摇大摆地前往指令室观看隐藏剧情了！整个过程共蓄力11次，使用超级爆弹1～3颗。

挑战篇

看完入门篇后觉得不过瘾？没能体现标题处极限二字的真谛？没关系，下面还有更加BT的。

在刚开始的冲刺阶段到达这个位置后应以极快的速度变成球并立即放出爆弹，整套动作绝对不能有任何的不连贯，而且一定要确保爆弹将两块地板都炸碎。放完爆弹后切换成正常形态。



地板被炸碎后顺势落下，顺势直接进行空中冲刺，不要让脚碰到地板，否则肯定会失败。接下来的过程请参考流程篇的开头部分。当进



图 3

入竖井场景之后，在入口处蓄力并向上旋转跳跃，与入门篇不同的是这里要跳 3 次。

在左图这个高度切换成正常形态并立即向左冲刺、蓄力。下一个步骤的处理方法是挑战篇中的精华所在，因为这又要涉及到另一个高级技巧。恐怕现在仍有部分的玩家不知道这个技巧的存在吧——按住 B 键（射击键）进行光束枪蓄力、且蓄力蓄满的时候，旋转跳跃是带有攻击力的！所有抵挡不住蓄力光束枪一次攻击的敌人，在碰到萨姆斯身上时都会灰飞烟灭！利用这个特性我们可以做一些有趣的事。



在刚才的冲刺过程中就应该按住 B 键进行光束枪的蓄力。当萨姆斯变回状态 2 后，使用旋转跳往上一层移动。上一层有一个鱼怪，此时会出现以下两种情况：

1. 鱼怪出现在中间，用旋转跳跃灭了它。要注意，第 1 次的旋转跳不要跳得太高（蓄力时间还不够）。

2. 鱼怪出现在右边，直接给它一记蓄力光束吧，这是它自找的。

即使是在这么苛刻的条件下仍应该随时进行光束枪蓄力，以防止意外情况的发生。之后就不用费心思料理头上的敌人了，直接进行光束枪蓄力然后往上跳吧。

接着也是关键之处！向左开枪打开门的同时进行空中冲刺。从状态 3 切换回状态 1 之后应该怎么办呢？跟入门篇一样继续切换成状态 2 吗？NO！要知道，现在我们可是在进行极限挑战呀！因此，当萨姆斯跑到这个位置的时候应该果断地按下 A 键使出究级的高速旋转跳！好，这不是一样过来了吗？整个过程共蓄力 7 次（光束枪蓄力不算）并且没有使用超级爆弹！如果有哪位玩家能打破这个记录的话，我们只能说——I 服了 You！



隐藏剧情

长官："萨姆斯，我很吃惊你能回到这里。这种使用蓄力闪光的技巧真是非常……天才。这就是我们的萨姆斯·阿朗！棒极了！真是棒极了！作为奖励，把我们的计划透露给她吧。嗯，计算机？"

计算机："这是……不明智的。"

长官："嗯……玩笑到此为止了。萨姆斯，继续执行任务！我想知道有多少玩家能看到这段剧情？萨姆斯，关于我提到的计划……萨姆斯，请立即回到正确的路线上。"

隐藏剧情实际上也就只有那么短短的几句话而已，但这几句话的确是游戏制作者对重度玩家所作的肯定。因此，假如你是通过非正常手段看到的话，估计是不会有什么感觉的哟。各位如果真想体会这种被认同的感觉的话，还是靠真本事来达到吧。

其实，在看完了隐藏剧情之后依然是要去数据室下载扩散导弹的数据的，否则游戏本身的剧情将无法继续推进，这也应验了隐藏剧情最后的那句话——"萨姆斯，请立即回到正确的路线上。"

后记

土鸡的话：本文在成文过程中数易其稿，最初的版本跟现在大家看到的版本有将近 50% 的不同，主要原因是我经常将录象更新，特别是挑战篇的那段演示。我做录象有进行编号的习惯，当我成功地完成挑战篇的那段录象时，编号已经是第 613 号了。因此，我决定将那一段称为 613 版本。

ORO 的话：从开始练习，到达成最少的 7 次蓄力、完成本文，其间一共经历了 370 天。当打下这篇文章的最后一个字时，370 天的怨念也终于化去。（笑）虽然经过了那么长的时间，但实际上我的总练习时间大约在 40 小时左右。之所以拖了一年，是因为我在流程中的某处卡得心灰意冷，所以放弃了练习。直到认识了土鸡，交流心得之后，才一举完成了这个看似不可能完成的任务。所以我要说，玩家间的相互交流才是王道呀！最后，再说一下我的心得，那就是——"张弛有道"。张者，快也。在完成动作时必须快速、准确，不可拖泥带水；弛者，稳也。做动作时应该保持轻松的心态，否则动作容易变形。张弛有道，方能成功。祝大家玩得愉快！See you next mission！

文 PM525 幻陨の妖月 编 马修

口袋妖怪详尽分析VOL.7

各位玩家也许都碰到过对手使用这样的精灵——它们的攻击能力平平，也缺乏秒杀对手的狠招，但是特别结实，想秒杀它们很难，相反还会被它们下毒、同归于尽甚至扰乱整体的战术计划。这种战术，就是整人战术，打不死对手但能把对手活活耗死。本次《口袋妖怪详尽分析》就给各位介绍6只擅长使用此种战术的精灵，以及使用它们时的整人战术的应用。





九尾，狐狸宠物小精灵，通红的眼睛释放出奇异的光芒，能够自由地操纵对手的心灵。据说已经生存了1000年。

能力方面

种族值

HP	73	攻击	76	防御	75
特攻	81	特防	100	速度	100

各项能力极限值

HP	350	攻击	276	防御	273
特攻	287	特防	328	速度	328

属性为火，受到的攻击效果如下：

效果2倍：水、地面、岩石；

效果一般：普通、电、格斗、毒、飞、超能、鬼、龙、恶；

效果减半：草、冰、虫、钢；

无效：火。

特性为引火(もらいび)，自己不会受到他人火系技能影响，反而会使自己的火系招数威力变为原来的1.5倍。

升级所学招数

六尾：

——：火花(ひのこ)

05：摇尾巴(しっぽをふる)

09：吼叫(ほえる)

13：电光石火(でんこうせっか)

17：鬼火(おにび)

21：怪异光线(あやしいひかり)

25：封印(ふういん)

29：火焰喷射(かえんほうしゃ)

33：神秘守护(しんぴのまもり)

37：怨念(おんねん)

41：火焰旋涡(ほのおのうず)

九尾：

——：火花(ひのこ)

——：电光石火(でんこうせっか)

——：怪异光线(あやしいひかり)

——：神秘守护(しんぴのまもり)

45：火焰旋涡(ほのおのうず)

使用火之石进化后将无法回忆到一部分以前的招数，所以进化时要考虑清楚。

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
恨(うらみ)	—	100%	10	敌最后使用的技能PP减少2至5点。	和206号土龙遗传。
束缚(かなしばり)	—	55%	20	使用后1至7回合，敌不能使用最后使用的技能。	和54号可达鸭遗传。
催眠术(さいみんじゅつ)	—	60%	20	敌睡眠。	和54号可达鸭遗传。
自我暗示(じこあんじ)	—	—	10	把敌人身上的状态变化加到自己身上。	和54号可达鸭遗传。
挣扎(じたばた)	—	100%	15	威力随着HP减少而增大。	和206号土龙遗传。
偷袭(だましうち)	60	—	20	必中技。	和229号地狱犬遗传。
远吠(とおぼえ)	—	—	40	自己攻击升一级。	和229号地狱犬遗传。
热风(ねっぷう)	100	90%	10	10%机率令敌烧伤，可在冰冻状态使用并解除冰冻，二体攻击。	和324号火炭龟遗传。

注：以上所有技能均可通过图图犬素描来遗传。

生蛋分组：陆上组；公母比例：♂ 25%、♀ 75%；蛋孵化需要步数：5120步。

在《宝石》版中捕捉到的野生六尾身上必定携带チーゴのみ，在火叶版中携带概率为50%。

可以装的技能机器：

05	06	10	11	15	17	20
21	23	27	28	32	35	38
42～45	50					

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
こらえる　すてみタックル
スピードスター　ねごと
のしかかり　みがわり
ものまね

推荐用法

因为地震和塌方的普及，火系PM在对战中一直难以发挥实力。而火系特攻型PM又大多都仅能掌握2到3个属性的特攻招数，打击面上也相当狭隘。然而九尾以华丽的外表、丰富的干扰招数和优秀的速度仍然深受广大玩家的青睐。下面就来介绍一下九尾所能掌握的干扰招数在对战中的应用。

鬼火的命中有75，令对手烧伤后就能让对手每回合损血并物攻减半。对于高速的九尾来说，抢先烧伤对手会地面/岩石系招数的物攻型PM无疑就使自己的生存能力大大增加，并能非常有效地使对手该只物攻型PM在之后的对战中失去战斗力；缺陷在于万一没有命中，对手使用克制自己的攻击招数将会重创自己，遇到地面/岩石本系的PM的本系攻击，九尾被秒杀也很正常。需要注意的是，对于特性是上进的PM使用鬼火，只能令其烧伤，并不会降低其攻击力，还会令其发动特性得到攻击上升的相反效果。

怪异光线/虚张声势+催眠/压制：混乱配合压制的30%麻痹效果进行双封锁已经司空见惯了。而先催眠对手，再令其混乱，使对手醒来时处于混乱状态，从而有机会再度催眠的方法也是非常好用。这两个组合的缺陷在于压制的麻痹效果只有30%，比较难成功；催眠的命中也只有60，很容易不中；麻痹，睡眠，烧伤3种异常状态只能同时存在1种，因此建议择一使用。

“根”主要用来降低对手的PP点数，举一个典型的例子：对手使用燃烧殆尽攻击我方怕火的PM，这时换上九尾，利用高速用“根”降低对手燃烧殆尽的PP，当对手该招PP为0的时候，我方被克制的PM就可以安心上场了。也可以搭配催眠，令对手睡着后慢慢降低其PP。

“束缚”跟“根”的用法有所不同，束缚可以立即阻止对手继续使用该招数。但缺陷是随机1到7回合内解除，解除后仍旧能对我方PM带来威胁。相比“根”来说，这招用来迅速封住对手高PP的攻击招数非常有效。

九尾还能学到封印和怨念这两招干扰招数，封印只有对手有和自己相同招数的时候才能成功使用，而九尾多为干扰招数，对手很少掌握，故无法封印对手克制自己的攻击，不推荐使用；怨念纯粹是自暴自弃的招数，估计也只有对战后期无法抵挡对手某样攻击时才用来使对手该招数PP降低为0，不值得使用。

神秘守护用来使对手招数的附加效果无效；剧毒用来有效地削减对手HP；着迷用来封锁；吼叫用来破坏对手接力，都是一些常用而且容易使用的干扰招数，也可根据队伍需要搭配使用。

既然确定把九尾用作高速干扰，那就尽量选取性格修正速度的六尾进行培养，减物攻为最佳，尽量不要减特攻。努力可毫不犹豫地分满速度——因为九尾的特防尚可，弱点主要集中在物理方面，剩余的努力推荐分配给HP和物防，从而不容易受到强力攻击被秒。高速干扰型PM多用于游击，而九尾利用其自身特性而不受同属性攻击伤害，可在对手使用火系攻击时换上，干扰对手后再换下。因此本系招推荐保留威力最大的燃烧殆尽，即使不分努力给特攻，受到对手火系攻击提升威力后燃烧殆尽能造成的伤害还是相当可观的，而下降的能力在换下换上后又恢复了。也可以装备白面包使用，从而能连续发两发最大威力的燃烧殆尽。



剩余几招可以根据队伍需要来搭配上述的干扰招使用，燃烧殆尽配合自我暗示使用相当不错，降低2阶段特攻后再通过自我暗示把能力暗示回原来的状态，还能将对手强化的能力暗示过来，因此也可以考虑保留1招物攻招，在暗示到对手提升的物攻后打击对手。

九尾自身特防优秀，可以采用火焰漩涡来锁住对手不让其换人并每回合造成一定伤害，然后通过鬼火降低对手攻击力并造成伤害，再利用影分身/怪异光线来降低对手的攻击成功率，从而达到消耗的效果，但九尾自身缺乏恢复手段，只能搭配睡觉+解睡果来使用。养出性格修正物防或者特防的极品六尾而不愿意放弃的朋友可以这样培养使用，努力可以全部分给耐久。

尽管九尾能学到远吠来提升物攻，但自身物攻并不优秀，能掌握的物攻招数的打击面也相当有限，不推荐；挣扎虽然在HP为1时候威力有200，但相比另外几只火系的替身+起死回生的PM来说，九尾毫无优势可言。九尾特攻平平，除了火系本系外也只能学到恶系的偷袭，威力和打击面都不理想，不推荐用做纯特攻。

双打时使用的话，九尾可以利用自身高速以及热风的二体打击进行攻击，若对手使用火系攻击时换上来抵挡并发动特性，热风即使因为二体攻击而分散威力，那也有112，比非本系的地震威力还大。遇到对手会地震/塌方的物攻型PM可以通过鬼火来降低对手的物攻力，从而使地震不再对自己构成致命威胁。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品六尾的能力，供各位生蛋时参照对比。



耿鬼(ゲンガー)

耿鬼，影子宠物小精灵。深夜，街头的灯光下原本在身后出现的影子突然超越了自己时，就是耿鬼装扮成影子在奔跑！



能力方面

种族值

HP	60	攻击	65	防御	60
特攻	130	特防	75	速度	110

各项能力极限值

HP	324	攻击	251	防御	240
特攻	394	特防	273	速度	350

属性为鬼+毒，受到的攻击效果如下：

效果2倍：超能、鬼、恶；

效果一般：火、水、电、冰、飞、岩石、龙、钢；

效果减半：草；

效果1/4：虫、毒；

无效：普通、格斗、地面。

特性为浮游(ふゆう)，自己不会受到地系攻击技能影响。

升级所学招数

《宝石》版

——：催眠术(さいみんじゅつ)
——：舔(したでなめる)
——：恨(うらみ)
08：恨(うらみ)
13：黑眼神(くろいまなざし)
16：诅咒(のろい)
21：黑夜魔影(ナイトヘッド)
25：暗影拳(シャドーパンチ)
31：怪异光线(あやしいひかり)
39：食梦(ゆめくい)
48：殊途同归(みちづれ)

《火红·叶绿》版

——：催眠术(さいみんじゅつ)
——：舔(したでなめる)
——：恨(うらみ)
08：恨(うらみ)
13：诅咒(のろい)
16：黑夜魔影(ナイトヘッド)

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
惊吓(おどろかす)	30	100%	15	30%机率敌害怕。	和200号梦妖遗传。
鬼火(おにび)	—	75%	15	敌烧伤，对炎系妖怪无效。	和356号木乃伊遗传。
怨念(おんねん)	—	—	5	当回合如果因对方攻击使自己HP减为0，敌最后使用的技能PP会减为0点。	和200号梦妖遗传。
黑雾(くろいきり)	—	—	30	双方的能力变化都解除。	和110号双弹瓦斯遗传。
大爆炸(だいばくはつ)	250	100%	5	使用后自己HP减为0，全体攻击。	和110号双弹瓦斯遗传。
灭亡之歌(ほろびのうた)	—	—	5	每回合结束前倒数(3至0)，倒数到0时双方HP都减为0，某方交换妖怪则对其失效。	和200号梦妖遗传。
精神波动(サイコウェイブ)	—	80%	15	攻击力随机，威力为自己等级的0.5～1.5倍。	和200号梦妖遗传。

21：怪异光线(あやしいひかり)
31：食梦(ゆめくい)
39：殊途同归(みちづれ)
45：影子球(シャドーボール)
53：噩梦(あくむ)
64：黑眼神(くろいまなざし)

可以装的技能机器：

01	06	15	21	24	25	27
36	48	49	H4	H6	10～12	
17～19	29～32	41～46				

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
カウンター	かみなりパンチ
こらえる	じこあんじ
すてみタックル	だいばくはつ
ちきゅうなげ	ねごと
のしかかり	ばくれつパンチ
ほのおのパンチ	みがわり
メガトンキック	メガトンパンチ
ものまね	ゆびをふる
ゆめくい	れいとうパンチ

若要同时遗传黑雾+鬼火+大爆炸，则先由木乃伊遗传鬼火给双弹瓦斯，再由双弹瓦斯将3招一同遗传给鬼斯。

生蛋分组：无定型组；公母比例：♂ 50%、♀ 50%；蛋孵化需要步数：5120步；

抓来的野生鬼斯通身上有5%的概率会携带のろいのおふだ。

推荐用法

不知道各位看官怎么想，反正笔者在对战中遇到的最最头痛的PM就是耿鬼了。速度超快不说，一大堆特攻招数根本无从判断自己的PM是否被克，换特防盾又怕对手用的是物攻型耿鬼，外加还有一大堆干扰招数……牢骚发完了，接下来就给大家介绍一下这只在动画中就超喜欢恶作剧、看长相就知道不是好东西的整人PM。

高速特攻型耿鬼：简单好用的类型，选取性格修正速度或者特攻的鬼斯进行培养，努力分满速度和特攻。尽管没有本系的特攻招，超高的特攻能力配合不错的打击面还是相当好用。耿鬼所能学到很好的特攻技能有冰拳、火拳、10万伏特、精神干扰和亿万威力吸取，根据队伍缺乏的打击面适当选取，搭配怪异光线/鬼火等干扰招数一并使用既可。催眠+食梦这样的干扰攻击并行的组合也值得选用。还可以考虑保留殊途同归，在自己HP不多时和敌人同归于尽。

高速物攻型耿鬼：尽管耿鬼的物攻能力不高，但自身拥有两个物攻属性。因此养出性格修正物攻或者速度的极品耿鬼的朋友大可一用。努力分满速度和物攻，配招则可以选用本系最高威力的影子球+毒炸弹。大爆炸威力巨大，因为速度快，HP不足时可以抢先自爆炸死对手，推荐选用。最后1招可以选用怪异光线/鬼火/剧毒等干扰招数。若想同时保证打击面和



威力，则可考虑用替身+气合拳+影子球+大爆炸的攻击组合。格斗+鬼的攻击组合对任何PM都没有减半或无效的情况发生，建议装备光粉使用，对手攻击不中就能多使用1次气合拳。另外值得一提的是，大爆炸尽管威力巨大，但存在无效属性和不少威力减半甚至1/4伤害的情况；而殊途同归则不会，但殊途同归只有在受到对手攻击被打死的情况下才能让对手同归于尽，若是被沙尘/寄生种子/烧伤等非攻击造成的伤害致死，是无法让对手陪自己上路的。具体选用哪招还请自行斟酌。

养出性格修正防御或者特防的极品耿鬼不妨培养锁定型耿鬼，物攻和特攻可以完全放弃，性格一定要选减两攻的，努力分满速度，剩余给耐久，道具装备饭菜。这一类型的耿鬼一律是先利用黑眼神锁定对手不让其换人，然后再慢慢蹂躏……可以采用的组合有：

诅咒+怪异光线+亿万威力吸取/保护，先混乱对手，乘机诅咒，然后可以通过保护利用饭菜回血、亿万威力吸取吸血来补充HP。这样用的缺陷是诅咒会使自己失血过多，要是对手成功攻击可轻易打死自己。而且若对手的HP不是4的倍数，则必须要5回合才能令对手死亡，而耿鬼耐久一般，对手运气好点的话自己很难存活那么久。

催眠+噩梦/食梦+怪异光线，催眠对手后利用食梦/噩梦给对手造成伤害。食梦威力不错但有无效属性，而噩梦类似于诅咒，得4、5回合才能致对手于死地。为防止期间对手醒来进行反击，利用怪异光线让对手混乱是不错的选择，从而创造更多的机会再次催眠对手。此战术的缺陷在于催眠的命中较差，多次不中则自己可能被打死。注意，不要让黑眼锁定的失眠特性的对手！

灭亡歌+保护+怪异光线/替身，用法和上述的差不多，只是杀伤对手的手段变成灭亡歌而已。唱完灭亡歌后利用怪异光线和保护来破坏对手的攻击，也可以用保护+替身来牵制对手。坚持两回合后换下，让对手在歌声中痛苦地死去……和同样擅长此战术的梦妖相比，耿鬼耐久差，不会痛苦平分，但速度快，还是能有效地整死对手。也可以考虑先用影依布来用黑眼神锁定再混乱对手后接力给耿鬼继续施行后续战术。

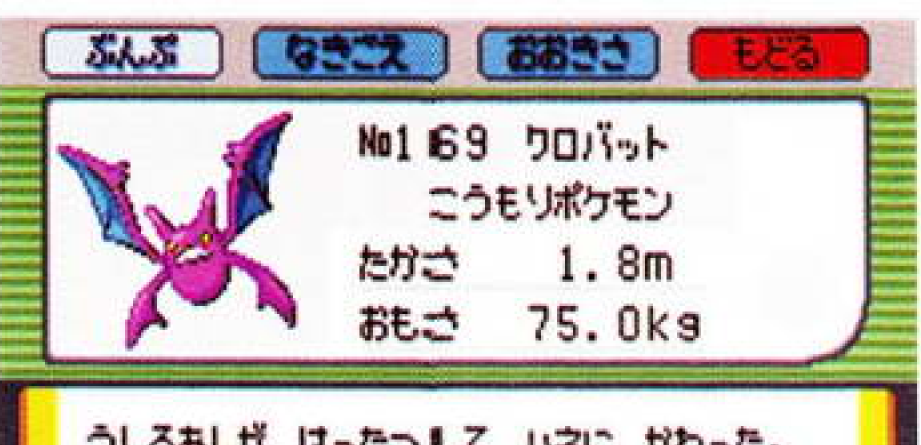
耿鬼还能学到不少好的干扰招数，如利用高速使出黑雾来破坏对手的接力/强化战术；利用对手使用对自己无效的属性攻击时换上用挑拨、折磨、恨等来干扰对手攻击；擅长打心理战的朋友也可以配抢夺来夺取对手的强化/恢复效果。遇到能有效克制自己而且无法应付的PM一定要迅速换下，因为自身足足有三个无效的属性，很容易有机会再次安全换上场。

耿鬼因其具有超高的速度、丰富的招数和优秀的特性，所以非常适合双打使用。它是最高速的能够交换浮游特性给队友的PM。和大猩猩交换的话，能帮其回避原先的偷懒特性从而每回合都能攻击；和纯电系的PM交换则能帮助它们回避自身惟一的地面系弱点，从而造就无弱点的PM，尤其是和耐久优秀的雷皇交换更能发挥其实力；和钢螃蟹这样原本就抗性丰富，弱点少的强力PM交换，帮助它回避掉地面系的弱点也是非常好的选择。缺陷是交换完特性后，耿鬼不再是浮游，受到地震的攻击伤害是加倍的，容易被秒掉。而鬼火用来配合队友威吓特性PM，能够迅速降低对手物攻型PM的物攻能力。用虚张声势攻击装备解混乱果的物攻型队友，从而迅速提升队友攻击力也是很好的战术。失去利用价值时还可以让队友使用保护、自己发动大爆炸来了事，相当灵活好用。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品鬼斯的能力，供各位生蛋时参照对比。



大爪蝠(クロバット)



大爪蝠，蝙蝠宠物小精灵。它最大的特点是脚足的任何部分都能振翅舞动，是飞越了很远路程的证据。当觉得疲惫的时候会收紧原本舞动的翅膀。

能力方面

种族值

HP	85	攻击	90	防御	80
特攻	70	特防	80	速度	130

各项能力极限值

HP	374	攻击	306,	防御	284
特攻	262	特防	284	速度	394

属性为毒+飞，受到的攻击效果如下：

效果2倍：电、岩、冰、超能；

效果一般：普通、火、水、飞行、鬼、龙、恶、钢；

效果减半：毒；

效果1/4：草、格斗、虫；

无效：地面。

特性为精神力(せいしんりょく)，不会害怕(气合拳副作用产生的害怕依然有效)，不用担心受到对手蒙住眼睛的攻击而无法出手。

升级所学招数

(未特别标注的为《宝石》版和《火红·叶绿》版共有。)

《宝石》版

——：噪音(いやなおと)

——：吸血(きゅうけつ)

——：超音波(ちょうおんぱ)

——：惊吓(おどろかす)

06：超音波(ちょうおんぱ《宝石》版)

06：惊吓(おどろかす《火红·叶绿》版)

11：惊吓(おどろかす《宝石》版)

11：超音波(ちょうおんぱ《火红·叶绿》版)

16：撕咬(かみつく)

21：翅膀拍击(つばさでうつ)

28：怪异光线(あやしいひかり)

35：真空斩(エアカッター)

42：黑眼神(くろいまなざし)

49：剧毒之牙(どくどくのキバ)

56：黑雾(くろいきり)

可以装的技能机器：

06	15	21	27	30	32	36
49	H2	10～12	17～19	40～47		

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
こらえる	すてみタックル
スピードスター	ねごと
みがわり	ものまね

生蛋分组：飞行组；公母比例：♂ 50%、♀ 50%；蛋孵化需要步数：3840步。

推荐用法

对战中，大爪蝠主要利用自身的高速来进行干扰和进攻。因为要和速度很高的低耐久PM较劲，因此尽量选择性格修正速度但不能减物攻的大爪蝠进行培养。自身属性抗性相当不错，地面系又无效，因此即使遇到被克制的情况换下，还是有不少机会能够再次换上。大爪蝠的特攻能力平平，也没有什么特别好的特攻招数，不推荐用做特攻型。

尽管自身打击面比较狭隘，但大爪字蝙所能掌握的攻击招相当有针对性。飞行本系的招数必备。自身属性受到草、虫、格斗属性的攻击都仅有1/4伤害，而飞行本系的招数又克制这3个系，再换上大爪蝠抵挡那3个系的攻击后还能有效地打击对手；燕返是必中技能，真空斩

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
追击(おいうち)	40	100%	20	敌交换妖怪时仍能击中且威力倍增。	和22号大嘴雀遗传。
起风(かぜおこし)	40	100%	35	能打中飞天的敌人且威力倍增。	和18号比雕遗传。
偷袭(だましうち)	60	—	20	必中技。	和198号暗黑乌鸦遗传。
电光石火(でんこうせっか)	40	100%	30	必定先出。	和18号比雕遗传。
诅咒(のろい)	—	—	10	属性不明，鬼系妖怪使用时减少自己HP最大值1/2，每回合结束时敌损失HP最大值的1/4，下咒的妖怪不在场上依然成立，被诅咒的妖怪交换则失效；其他系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级。	和83号大葱鸭遗传，大葱鸭和324号火炭龟遗传。
吹飞(ふきとばし)	—	100%	20	野外战斗强制结束，对教练的战斗中强迫敌交换妖怪，必定后出。	和18号比雕遗传。

威力略逊一筹但容易会心，择一选用；影子球用来克制大量脆弱的鬼/超能系PM如耿鬼、胡帝等相当有效，那些PM的极限速度都无法和大爪蝠相比，而大爪蝠的影子球却能给对手重创；毒炸弹作为本系攻击招数威力巨大，但克制的系太少，只能用做辅助攻击；剧毒之牙尽管威力平平，但附加30%的中剧毒效果相当值得期待，也可以选用。

干扰招数中，大爪蝠最有代表性的招要属黑雾了。大爪蝠是会使用黑雾的PM中速度最快的，因此用来破坏对手强化/接力的战术是再适合不过了；另外比较常用的就是怪异光线，因为速度快，总能抢在对手攻击前混乱对手，干扰对手的攻击；另外，大爪蝠还能掌握到黑眼神来锁定对手不让其换人，不过自身耐久不怎么优秀，即使成功捕捉对手也没有什么特别合适的战术，不推荐；大爪蝠还能掌握挑拨，速度比对手快使用挑拨的话，对手将两回合无法使用辅助招数；抢夺用来抢劫对手的自我强化/恢复，吹飞来强迫对手换人，噪音降低对手物防来配合攻击，追击来乘对手换人打击对手，适合喜欢打心理战的朋友选用。

大爪蝠还能够遗传到诅咒，所以可以使用诅咒+燕返/真空斩+影子球/毒系招+睡觉的组合，努力分满HP和特防，靠诅咒提升物攻和物防，但这样完全牺牲了大爪蝠优秀的速度，养出速度不理想的极品大爪蝠可以这样培养。但这种大爪蝠的打击面非常有限，难以有效控场，自身特殊方面的弱点也不少，不是很好用。也可以考虑装备白面包，这样诅咒第一次的时候，物攻和物防提升，而降低的速度被白面包恢复了，这样用的缺陷就在于诅咒只有1次的使用价值，用完再用就会降低速度，不过即使只提升1阶段的物攻和物防也有很大优势。

恶搞型大爪蝠，利用高速优势配虚张声势+替身+保护+真空斩/剧毒之爪，进行高速消耗型的干扰，道具装备饭菜，努力分满速度，其余给耐久，性格尽量选择减特攻修正速度的。利用自己克制对手的时候换上，对手换人时替身，再虚张声势，然后用保护配合替身来阻止对手攻击，饭菜回血，乘对手混乱攻击失败的时候用本系招攻击。因为以消耗为主，没必要分努力给攻击，所以攻击招推荐选用附加效果优秀的真空斩或者剧毒之爪。若对手用替身来抵挡虚张声势，也可用攻击招来打破对手的替身。和以前提到的用此类战术的PM相比，大爪蝠的速度更为优秀，但速度极限相同的化石翼龙更适合此战术。

双打时使用，大爪蝠不怕地震，又能利用高速干扰对手，还有相当不错的攻击招数打击对手，非常好用。建议一定要保留黑雾，在对手采用强化手段的时候能立即破坏对手的战术，尤其能破坏以前的研究中提到的虚张声势装解混乱果的队友来强化攻击的战术，再配合怪异光线干扰，能够有效牵制对手。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品超音蝠的能力，供各位生蛋时参照对比。



跳跳棉（ワタッコ）

跳跳棉，棉草宠物小精灵。随着温暖的南风飞过大海、一直飞到他国的口袋妖怪。遇上寒冷的空气就会掉落到地面。



能力方面

种族值

HP	75	攻击	55	防御	70
特攻	55	特防	85	速度	110

各项能力极限值

HP	354	攻击	229	防御	262
特攻	229	特防	295	速度	350

属性为草+飞，受到的攻击效果如下：

效果4倍：冰；

效果2倍：飞、毒、火、岩石；

效果一般：普通、电、超能、虫、鬼、

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
鼓掌(アンコール)	—	100%	5	使用后2至6回合，对手只能用最后使用的技能。	和176号飞翼兽遗传。
自我暗示(じこあんじ)	—	—	10	把敌人身上的状态变化加到自己身上。	和301号优雅猫遗传，优雅猫和55号哥达鸭遗传。
舍身一击(すてみタックル)	120	100%	15	敌所受伤害的1/3会反弹给自己。	和176号飞翼兽遗传。
帮手(てだすけ)	—	100%	20	使用后同伴的攻击力增加1/2，必定先出。	和311号正电宝宝遗传。
超级健忘(ドわすれ)	—	—	20	自己特防升二级。	和184号玛利露利遗传，玛利露利和80号呆河马遗传。
念力(ねんりき)	50	100%	25	10%机率敌混乱。	和103号椰蛋树遗传。
反射盾(リフレクター)	—	—	20	5回合内自己受到的物理攻击伤害减半，自己交换妖怪后仍有效。	和40号胖可丁遗传，胖可丁必须装33号技能机器。

龙、恶、钢；

效果减半：水、格斗；

效果1/4：草；

无效：地面。

特性为叶绿素(ようりょくそ)，自己晴天时速度变为原来的2倍。极限速度的跳跳棉在晴天时候速度有700，即使速度最快的音速蝉在极限速度的情况下提升1阶段速度也无法超越。

升级所学招数

——：弹跳(はねる)
——：光合作用(こうごうせい)
——：摇尾巴(しっぽをふる)
——：撞击(たいあたり)
05：光合作用(こうごうせい)
05：摇尾巴(しっぽをふる)
10：撞击(たいあたり)
13：毒粉(どくのこな)
15：麻痹粉(しびれごな)
17：催眠粉(ねむりごな)
22：寄生种子(やどりぎのダネ)
33：棉花孢子(わたほうし)
44：大力抽取(メガドレイン)

可以装的技能机器

06	15	17	19	21	22	27
32	40	H5	09~11	42~45		

可以从NPC处学会的技能

いばる　いびき
こらえる　すてみタックル
つるぎのまい　ねごと
まるくなる　みがわり
ものまね

生蛋分组：妖精组，植物组；公母比例：♂50%、♀50%；蛋孵化需要步数：5120步。

推荐用法

高速、两攻低、耐久偏差，极少的攻击招数和相当丰富的干扰招数注定了跳跳棉只能发展成为高速干扰型的PM。推荐生蛋的时候遗传好鼓掌，非常有用。

选择性格减物攻或者特攻、修正速度的跳跳棉进行培养，努力分满速度，剩余全部给耐久，配鼓掌+寄生种子+催眠粉+燕返/亿万威力吸取。鼓掌用来锁定对手连续用同一招，因为跳跳棉自身速度快，地面系无效，还能有效抵御草、水、格斗的攻击，遇到对手用此类攻击招时换上，鼓掌来让对手无法换别的攻击招数，对手无法应付它，只能乖乖换下。趁对手换人时用催眠粉让对手睡着，再用寄生种子，即使对手再换人，换上也将被寄生，然后再催眠。催眠粉有着75%的高命中率，若对手没有装备解睡果或者奇迹果，很可能被玩得团团转；而最后一招选用本系的攻击招数能够有针对性地对付很多PM，如燕返4倍克制大力甲虫、派拉斯特；亿万威力吸取4倍克制岩石+地面、水+地面、岩石+水系的诸多PM，还能为自己补血。性格减物攻就选择亿万威力吸取，性格减特攻就选用燕返。

需要注意的是，鼓掌不仅能够破坏对手的攻击，还能有效阻止对手的睡觉梦话战术。若对手使用梦话的时候被鼓掌，下次再使用梦话时，梦话将无法说出别的任何招数；而且即使对手醒来，还是只能使用梦话，无法攻击。因此即使用催眠粉催眠了使用睡觉梦话组合的PM帮助其使用梦话，但还是能利用鼓掌来使对方无法出手。鼓掌还能在对手强化的同时令对手反复使用强化招无法攻击，再创造机会催眠+寄生。高速鼓掌可以利用的场合数不胜数，还请

各位在对战中慢慢体会。另外，跳跳棉是掌握鼓掌的PM中速度最快的。

跳跳棉还能学到其它大量的干扰招数，自身能够掌握麻痹粉、毒粉、棉花孢子(降低对手二阶段速度)，还能遗传到的超级健忘来自我强化，帮手和反射盾在双打中也能起到不小的作用。但鼓掌的遗传冲突，而且助手本身就是必定先出，让速度这么快的PM来使用难免有些奢侈；即使双打时使用，还是利用高速鼓掌配合催眠和寄生种子来骚扰对手攻击吧。尽管能掌握自我暗示，但跳跳棉本身缺乏强力的攻击，即使暗示到对手上升的能力也难以有所发挥，不推荐遗传。

若打算让跳跳棉使用替身+虚张声势+保护的消耗战术，最后一招推荐保留光合作用。性格修正速度为最佳，努力还是分满速度别的给耐久。用法和前次的PM研究中的拉迪亚斯的此战术相似，这里就不再重复了。

尽管跳跳棉能学到剑舞来强化物攻，但自身只能学到燕返和普通系的攻击招数，若练出极品物攻的跳跳棉不愿意浪费的话，就配剑舞+燕返+报恩+鼓掌吧，用鼓掌让对手连续使用无法给自己带来伤害的招数，乘机剑舞后攻击，虽然打击面非常有限，但还是可以一用。



最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品弹跳草的能力，供各位生蛋时参照对比。(见左下图)

狃拉(ニューラ)



狃拉，钩爪宠物小精灵。利用手脚上尖锐的爪子，钩住树干爬树。乘大鸟不在时从窝里偷出蛋并吃掉。

能力方面

种族值

HP	55	攻击	95	防御	55
特攻	35	特防	75	速度	115

各项能力极限值

HP	314	攻击	317	防御	229
特攻	185	特防	273	速度	361

属性为冰+恶，受到的攻击效果如下：

效果4倍：格斗；

效果2倍：岩石、火、虫、钢；

效果一般：普通、水、电、草、毒、地面、龙、飞行；

效果减半：冰、鬼、恶；

无效：超能。

特性为精神力(せいしんりょく)，不会害

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
恨(うらみ)	—	100%	10	敌最后使用的技能PP减少2至5点。	和206号土龙遗传。
反击(カウンター)	—	100%	20	自己受到的物攻伤害加倍反馈给敌人，必定后出。	和206号土龙遗传。
撕咬(かみつく)	60	100%	25	30%机率敌害怕。	和53号猫老大遗传。
蒙住眼睛(ねこだまし)	40	100%	10	第一回合才能使用，敌必定害怕，必定先出。	和53号猫老大遗传。
崩击之爪(ブレイククロー)	75	95%	10	50%机率令敌防御降一级。	和335号杀手猫遗传。
识破(みやぶる)	—	100%	40	敌回避率恢复为最初状态，普通系、格斗系技能可以打中鬼系妖怪。	和235号图图犬遗传。
反射盾(リフレクター)	—	—	20	5回合内自己受到的物攻伤害减半，自己交换妖怪后仍然有效。	和221号长毛猪遗传；还可以和光伊布、超能猪等等遗传，不过都需要装33号技能机器。

注：以上所有技能都可以通过图图犬素描来遗传。

怕（气合拳副作用产生的害怕依然有效）；另一个特性是敏锐目光（するどいめ），自己命中率不会下降。

升级所学招数

——：抓（ひっかく）
——：瞪眼（にらみつける）
——：挑衅（ちょうはつ）
08：电光石火（でんこうせっか）
15：噪音（いやなおと）
22：偷袭（だましうち）
29：乱抓（みだれひっかき）
36：高速移动（こうそくいどう）
43：冷风（こごえるかぜ）
50：割裂（きりさく）
57：围攻（ふくろだたき）
64：钢爪（メタルクロー）

可以装的技能机器：

01	04	06	07	17	18	21
23	27	28	49	H1	H3	H4
H6	10～14	30～32	40～46			

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
カウンター	こごえるかぜ
こらえる	じこあんじ
すてみタックル	スピードスター
つるぎのまい	拨泥（どろかけ）
ねごと	ばくれつパンチ
まるくなる	みがわり
ものまね	ゆめくい
れいとうパンチ	れんぞくぎり

生蛋分组：陆上组；公母比例：♂ 50%、♀ 50%；蛋孵化需要步数：5120步。

推荐用法

尽管狃拉种族总值很低，但超高的速度和不错的物攻，使它即使在高种族对战中仍能占有一席之地。培养时推荐遗传蒙住眼睛，在双打中非常好用。两个特性对它来说都没有太大的价值，降低命中率的招数使用很少，敏锐目光作用不大。而速度那么快的狃拉也很少能有PM速度超越它并用招数令它害怕。狃拉最害怕的是对战招中使用最频繁的岩石系的塌方，而狃拉是不可能和速度比它快的化石翼龙硬拼的，而精神力特性也只能用来预防对手的蒙住眼睛了。



狃拉一般常用于高速物攻，尽量选择性格减特攻、修正速度的进行培养，修正物攻的也可以一用，努力分给物攻和速度。速度极限能超越耿鬼、肯太罗、水都守护神等众多速度极限为350的PM，而且狃拉又能掌握格斗和鬼系的高威力招数克制它们。而格斗+鬼的攻击属性的打击面广，对全PM都没有减半和无效情况发生，因此配招可以为替身+气合拳+剑舞+影子球，装备光粉使用。替身能有效防止对手的异常状态攻击，并增加对手的攻击回合数，使得光粉更容易发动。有机会剑舞，没机会就强行用气合拳或者影子球进行攻击；但若对手运气较好，攻击一直命中，我方就可能被压着打，不太保险。如果不打算使用替身气合拳的战术，可以考虑用瓦割来弥补打击面，剩余1招配干扰招数，或利用围殴+王者之证，联合队友一同攻击也是很好的战术，围殴的攻击计算是分6次进行的，能大大提升令对手害怕的概率。

狃拉可以选用的干扰招数有挑拨、虚张声势、反射盾、抢夺、根等等，上文都已经阐述过类似的用法，这里就不再多说了。下马威用做游击相当不错，特别是对高速低耐久的精灵，一个下马威也能打掉对方不少HP。而下马威最最有用的地方就是在双打中破坏对手高速精灵的战术。高速精灵一般耐久都偏差，在对手有这类克制自己的PM的时候，利用下马威让对手害怕，再让队友将其杀之，很有可能就破坏了对手的全盘战术。需要注意的是下马威只有在换上的第一回合使用才有效，再次使用或者之后使用都没有效果了，得换下再次换上才能第二次使用。



要注意的是狃拉的耐久实在太差，切忌和对手硬抗。因为被格斗4倍克制，对手一招音速拳就能

将它轻易秒杀。

尽管狃拉能学到冥想来强化特攻和特防，所能学到的特攻招数也相当繁多，但它太过低下的特攻能力实在难以在那方面有所发挥，因此不推荐往特攻方向发展。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品小狃拉的能力，供各位生蛋时参照对比。见上页右上图）





鬼蝉，蜕皮宠物小精灵，坚固的身体一动不动。据说如果从窥视它背后的空洞，窥视者的灵魂就会被吸走。

能力方面

种族值

HP	1	攻击	90	防御	45
特攻	30	特防	30	速度	40

各项能力极限值

HP	1	攻击	306	防御	207
特攻	174	特防	174	速度	196

属性为鬼+虫，受到的攻击效果如下：

有效：鬼、岩石、火、恶、飞行；

无效：普通、水、电、草、冰、格斗、毒、地面、超能、虫、龙、钢。

特性为神秘护符（ふしぎなまもり），必须是属性克制的攻击技能才能对自己造成伤害，此特性不能被特性交换。

升级所学招数

地忍虫

——：抓（ひっかく）
——：变硬（かたくなる）
05：吸血（きゅうけつ）
09：拨沙（すなかけ）
14：乱抓（みだれひっかき）
19：心眼（こころのめ）
25：刀背打（みねうち）
31：拨泥（どろかけ）
38：钢爪（メタルクロー）
45：挖洞（あなをほる）

鬼蝉

——：抓（ひっかく）
——：变硬（かたくなる）
05：吸血（きゅうけつ）
09：泼沙（すなかけ）
14：乱抓（みだれひっかき）
19：心眼（こころのめ）
25：恨（うらみ）
31：怪异光线（あやしいひかり）
38：影子球（シャドーボール）
45：怨念（おんねん）

可以装的技能机器：

06	10	11	15	17	19	21
22	27	28	30	32	37	40
46	H1	H5	42～44			

可以从NPC处学会的技能

いばる	いびき
こらえる	すてみタックル
どろかけ	ねごと
みがわり	ものまね
ゆめくい	れんぞくぎり

生蛋分组：无；性别不明；蛋孵化需要步数：5120步。

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传方法
起风（かぜおこし）	40	100%	35	能打中飞天的敌人且威力倍增。	和12号巴大蝴遗传。
银色之风（ぎんいろのかぜ）	60	100%	5	10%机率令自己全部能力升一级。	和12号巴大蝴遗传。
忍耐（こらえる）	—	—	10	受到自己HP本应减为0的攻击时，HP也会剩下1点，连续使用成功率会逐渐降低，必定先出。	和214号大力甲虫遗传。
偷袭（だましうち）	60	—	20	必中技。	和330号沙漠龙遗传。

注：鬼蝉无法跟其他精灵遗传，必须由291号音速蝉（テッカニン）来生蛋。

推荐用法

因为鬼蝉独特的特性和仅有1的HP，使它成为了一只非常独特的PM。它的物防和特防能力因为HP的缘故已经几乎没有用处了，而自身特攻太过低下，也只能学到草系和恶系的特攻招，利用价值低。因此除了攻击和速度外其他的能力都不重要。而速度又太过低下，即使分满努力再性格修正也到不了200，培养的话还是尽量选择性格修正物攻的吧。鬼蝉因为是地忍虫在进化成音速蝉的时候分离出来的，所以努力值是继承地忍虫的。若故意让地忍虫不进化，让它先把努力全部打满，那么进化后鬼蝉和音速蝉的努力都是打满的，可以一次培养两只PM。但音速蝉的努力多分给耐久，因此培养的时候还是先考虑清楚。因为进化后两只招数也全部继承，可以在地忍虫的时候就把机器装好，这样进化后两只都能掌握，可以省些技能机器。

因为自身有太多的无效抗性，因此鬼蝉很适合用来替队友抵挡攻击。看准对手不会使用另自己至死的招数时换上，利用对手换上克制自己的PM的机会进行干扰或者攻击后再换下，还是十分好用的。努力分满攻击和速度。配招的话，本系的影子球和银色风可以保留，燕返必中，报恩威力不错，都可以考虑选用。用舍身一击比较搞笑，撞完对手自己也就挂了……能掌握的干扰招数非常有限，但还是非常值得用。虚张声势/怪异光线在对手换人时让对手上场的PM混乱，或者用剧毒来让对手中毒，都是很好的选择。因为被打到就死，“根”变得很难利用，不推荐。

除了鬼、岩石、火、恶和飞行系的攻击能够杀死鬼蝉外，能够令鬼蝉致死的方法还有混乱、寄生种子、中毒、烧伤、沙尘、冰雹、撒菱、殊途同归、直接攻击鲨鱼皮特性的PM等等，因此使用的时候要千万小心。但到了战局后期，对手会此类招数的PM全部阵亡后，鬼蝉就能一扫天下了。值得一提的是，尽管鬼蝉是鬼系，但因为特性的缘故，即使被识破，普通系和格斗系的招数仍然无法伤到它。

鬼蝉的神秘守护特性尽管无法特性交换给别的PM，但是特性是变装的PM能够复制到鬼蝉的特性。尤其是普通系的3D龙Ⅱ，自身弱点只有格斗1个，复制到鬼蝉的特性后，除了格斗系外的任何攻击招都无法对它造成伤害，而自身又能掌握精神干扰克制格斗系，非常无赖；若在使用鬼蝉时让对手复制到了这个特性，就非常麻烦了。要注意的是，3D龙二型这样对付鬼蝉时一定要记得给配上影子球，速度也要加到200左右，这样才能在复制到特性后立即用影子球杀死鬼蝉，防止被下剧毒。

另外，鬼蝉的物防和特防能力尽管表面上看起来毫无价值，但还是有用的。因为，我们能够得到HP不止1的“鬼蝉”——在双打中，同时派上鬼蝉和会使用变身的PM(百变怪、图图犬、梦幻等)，对鬼蝉使用变身，就能够让自己变成“鬼蝉”，并继承它的特性。然而变身复制的是对象的能力和招数，HP不变，这样一来，如果让HP极限的梦幻来变身成鬼蝉，变身好的“鬼蝉”HP将有404。这时候再受到敌人的攻击时，“鬼蝉”的两项防御就能派上用场了。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品地忍虫的能力，供各位生蛋时参照对比。



在文章结束时，照例再对正文中作一些补充说明：升级所学招式中的“--”指的是PM的初始招数。所谓各项能力极限值，指的是在个体指满、性格修正、努力值满的情况下的极限数值。而每支PM最后所给出极品PM，其数值都是无性格修正、无努力值的，有性格修正的话，+的能力乘1.1、-的乘0.9即可。由于重要配招已在用法中提及，故文中PM可装备技能机器一项只给出编号，应用时请大家在游戏中自行对照。除非文中特别注明，否则文中所有招式，都以《绿宝石》和《火红·叶绿》为准。而具体在实际游戏和对战时如何使用PM，还是看各位的爱好以及实战队伍安排的需要决定，以上内容仅供参考。

更正 《口袋妖怪详尽分析VOL.1》中，提到给雷丘配10万伏特+乘浪+天使吻+电磁波是错误的，天使之吻只有在皮丘时才能学到，而会乘浪的皮卡丘是NGC版中获得，无法掌握天使之吻。

《情人节特别版》中提到肯太罗在双打中使用虚张声势+自我暗示的组合，是笔者疏忽了。肯太罗不会自我暗示，可以换上别的会自我暗示的队友来暗示提升的能力。



GBA 乐高星球大战

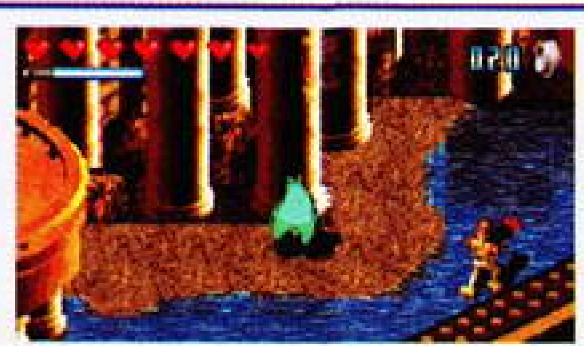
◆改变武器的颜色

在游戏中按Start键暂停，然后输入以下特定的指令能够改变主角的光剑、光球等武器的颜色。

指　令	效果
L、L、R、Start	黑色
R、R、R、Start	蓝色
R、L、R、Start	绿色
L、R、L、Start	紫色
L、R、R、Start	红色
R、R、L、Start	黄色

◆隐藏秘密

在游戏中按Start键暂停，然后输入以下特定的指令能够获得许多隐藏角色或者隐藏要素。



◆隐藏角色的获得

隐藏角色	获 得 方 法
Amidala	完成第1章的第3个舞台
Anakin	完成第2章的第1个舞台
Chewbacca	完成第3章的第2个舞台
Darth Maul	完成故事模式第1章
Darth Vader	完成故事模式第3章
Dooku	完成第三章的第1个舞台
Jango Fett	完成1、2、3章
Jar Jar	完成第1章的第2个舞台
Qui Gon	完成第1章的第1个舞台
R4-P17	完成第3章的第3个舞台
Yoda	完成故事模式的第2章

指　令	效　果
↓、↓、↓、↓、L、→、↓、→、L	获得一个修理机器人
→、→、↓、↑、→、L	增加速度
Start、Start、←、↓、↓、↓、↓、→	使用Battle Droid
Start、Start、↓、→、←、↓、→、←.	使用Droideka
Start、Start、↑、↑、↑、↓、↓、↓	使用Epair Droid
Start、Start、↓、←、→、↓、←、→	使用蓝色Gungan
Start、Start、←、↓、→、↑、→、→	使用C-3PO
Start、Start、↓、↑、↓、↑、↓、↑	使用飞行器Droid
Start、Start、↓、↓、↓、↓、↓、↓	使用General Griev ous
Start、Start、→、↓、→、↓、←、↑	使用Geonosian Wingged Guy
Start、Start、↑、↑、↑、↑、↑、↑	使用R2-D2
Start、Start、↑、↓、↑、↓、↑、↓	使用R4-P17
↓、↓、←、→、↓、L	获得一个Powerful Blasters
↓、↑、R、L、R、R、R、↓、↓、↑、↓、↓、Select	直接观看所有过场画面
↓、L、R、SELECT	查看犹达大师的忠告
L、R、L、↓、↑、R、R、→、←、↓、→、→、Select	敌人声音变绵羊
L、L、L、→、←、R、R、R	身边出现一些钱币

PSP 狂热噗哟噗哟

◆收集模式要素全开

进入收集模式中，将光标停在“デモかんしょう”选项上，然后按住□键，顺序输入“↑、↓、←、→”，便可开启收集模式的全部要素，同时隐藏角色也能使用了。

◆在“ひとりでぷよぷよ”模式下选择角色

在选择模式的画面，将画面停留在“ひとりでぷよぷよ”模式，顺序输入“↓、↑、□、△、○”便可以选择不同角色开始单人模式。

◆在“とことんぷよぷよ”模式选择角色

在选择模式的画面，将画面停留在“とことんぷよぷよ”模式，顺序输入“↑、↓、△、□、○”便可以选择不同角色开始单人模式。

◆挑战强力对手

自由对战时，选择对手的时候如果按住L+R键再确定，对手的的能力便会变得很强。



NDS 钻子先生 钻魂

◆隐藏角色

使用“アタル”通过月亮舞台后便可使隐藏角色“小黑兔”出现，“小黑兔”拥有超强的能力，移动速度飞快，可三向挖掘，攀爬高度为2格，不过只能在任务模式下选用。



NDS 超级马里奥64DS

◆绘画模式的小秘密

游戏主菜单的绘画模式有一些小秘密不知大家发现没有，这里就列出来。

绘画模式

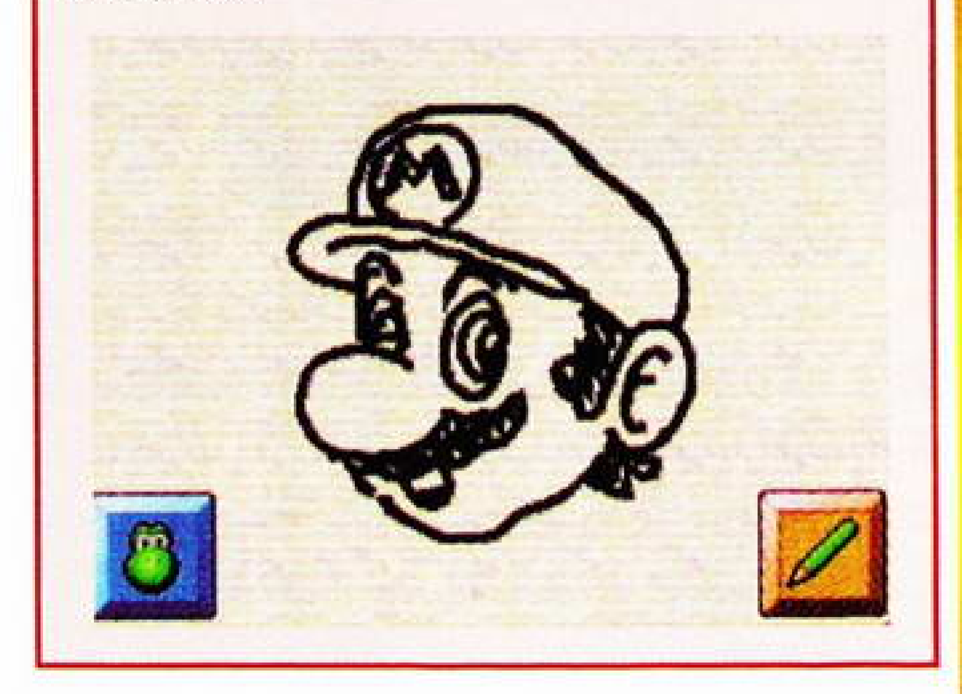
指令	效　果
↑或者X	线条加粗(有3阶段变化)
↓或者B	线条变细(有3阶段变化)
←或者Y	删除刚画的一根线条
→或者A	复原刚删除的一根线条
L或者R	调出马里奥或耀西的图案作参考

画好之后的点击模式，同样可以用按键实现一些小变化。

点击模式

指令	效　果
↑或者X	让画像变瘦
↓或者B	让画像变扁
←或者Y	让画像慢慢向左旋转
→或者A	让画像慢慢向右旋转
L或者R	让画像慢慢膨胀分解

另外在点击模式下，如果长时间不动画像，它会自己变化形状，比如会撑满屏幕，很有趣哦。



◆一次获得10条命

在任务模式中，按Start键暂停，将光标停留在“リトライ”上，然后顺序输入“↑、↓、←、→、↓、↑、→、←、←、→、↓、↑、→、←、↑”，然后将光标停在“ゲーム再开”上，按A键确定，便可一次获得10条命。不过要注意，使用该秘技后这次挑战的成绩便不会记录下来了。

文 在下小雨 编 马修

纪念《仙剑》十年——我的掌中仙剑情缘



“不识情愁枉少年，檐下赐酒结仙缘。情难消受美人恩，仗剑江湖为红颜。”说到此，相信很多人都会猜到了由此诗贯穿全线的游戏吧。没错，这正是著名的《仙剑奇侠传》，国内RPG领域里如雷贯耳、最响亮的五个字。游戏自从1995年出世以来，就引得无数玩家竞折腰。从最早面世的PC版12张1.2M磁片，到后来出的光盘Windows、SS版本，再到现今GBC游戏和手机上的版本，甚至就连古董的FC红白机上，也一样能见到它的身影。同一游戏跨越了不同的机种和载体，在不经意中，《仙剑》也见证了硬件行业历史的发展与变迁，真可称得上是大小平台通吃，家用机、掌上机样样红。



十年前的七月是《仙剑奇侠传》面世的时候，2005年也算是名副其实的“仙剑年”，有关十周年纪念的东西都铺天盖地，包括音乐歌迷会的举办、电视连续剧的热播……且先甭管内容大家是否都会满意吧，但是围观的人群还是里三层外三层的。趁着这股子热乎劲儿，笔者也想来凑个热闹，谈一谈自己在掌机上的一些仙剑经历，希望能够博得众位玩家一笑。

掌上《仙剑》缘



讲到笔者的掌上仙剑情缘，并不是从游戏开始，而是自己做些电子书等ROM拷到GBA烧录卡上开始的——GBA SP上一边听着《仙剑》的音乐，一边翻看小说、剧本、诗集等文字方面的内容；后来学会了制作图片，于是有关《仙剑》的四格、单幅漫画以及PC《仙剑》全对白抓图，全被做成了电子漫画书。在笔者看来，当时《仙剑》320x200的分辨率和白色的大字体，经转换处理后还是比较适合在SP上阅读的，用这种图文并茂地方式来回顾剧情，无疑是一件非常过瘾的事。



再到后来，笔者买了GBA电影卡，于是在SP上观看《仙剑》的宣传动画或者过场动画，理所当然地成为再现惟美情节的不二选择。在今年——《仙剑》十周年来临之时，笔者还把这段总长约4小时的《仙剑》一代的全过程录像AVI视频统统转成了GBM+GBS的格式，然后通过电影卡在SP上放了出来，虽然转换得很辛苦，影片的清晰度也不如自制的电子漫画好，但是毕竟苦尽甘来。当笔者把这部能够随身携带、最生动而且最直观的动画“攻略”拿给朋友们炫耀时，便立即赢得了众人惊喜与羡慕！的确，想到自己不用费劲打级绕迷宫，就能重温到经典而又完整的剧情，这何尝

不是一种舒心而又惬意的享受呢？

接下来笔者再说说自己在掌机《仙剑》游戏中的生涯吧，要怎么说才好呢？那种经历简直就好像是时光倒流一般，因为笔者在玩掌上《仙剑》游戏的过程中，所接触到的游戏机种和平



台的顺序，几乎就是逆历史而行的：最先遇到的是国人制作的GBA版《仙剑奇侠传》，然后是手机版的《仙剑 Mobile》，再后来玩了 GBC 上的《英雄剑》和《仙剑 E 时代》。这样的一番轮流上阵，可以说它们画质的呈现是越来越令笔者郁闷，好在每个版本的创作方式不同，所以即使是相同的主题，在感觉上也会因编者的表现方式不同而有所差异。下面要说的几个游戏，就是笔者搜集到的有关《仙剑》的掌上游戏大集合，不敢独享，一并都介绍给大家。它们各有各的优缺点，要说哪个最好，恐怕还是要看玩家自己的品味了。

掌机篇

也许不少玩家们已经把PC《仙剑》一代的台词都背到烂熟了吧，但是笔者还是提议各位玩一玩掌机上的各种版本。虽然故事的剧情对于玩家来说已没有任何悬念，不过，事情就是这样，我们看到了开头，也知道了结局，却还是会因为这中间的过程而感动……

仙剑奇侠传

机种	GBA
类型	RPG



国人lvjiaqi于一年前，基于GBA游戏《RPG 工具》而制作的SAV，严格来说它只是个GBA的存档，使用时需要《RPG 工具》的支持才能运行。画面系统方面就不多说了，人物欧式化、场景现代化……没法子，因为这些只能在《RPG 工具》下选定并自动生成。在内容方面，游戏完全是按照PC《仙剑》一代来做的，不过后来剧情没有补完，算是做了整部游戏的四分之一吧。但是笔者觉得有这种程度已经相当不易了，游戏中的台词都由人物的口中原话复述出来，虽说其中多数以上的文字都用了谐音字或字母来代替，这就使玩家在阅读的过程中要不断地去猜测原意（这让笔者曾经一度以为自己是个外国人 @_@），有时甚至会感到很搞笑，但是那毕竟是由于在《RPG 工具》中，日文字库里的汉字太少的缘故所造成的，要知道想从《RPG 工具》里逐一挑出每一个汉字，是一件多么不容易的事！所以说无论结果如何，作者都值得我们尊敬。

笔者在此之前曾经也玩过一些用《RPG 工具》做出来的其他游戏，但是一直对于《RPG 工具》中的战斗系统都不太满意，觉得它的过程拉得太长，而且也没什么新意。于是在玩这



款 GBA《仙剑》时，笔者就萌发了自己修改主角属性的想法——《RPG 工具》本身就是个游戏编辑器嘛，应该可以随便改动人物和剧情的。于是笔者匆匆查阅了相关的说明文章就硬着头皮上阵了，想试着把李逍遥弄成个无敌状，或者配个超强武器什么的，但是结果全都以失败告终，因为笔者完全不懂日文，无法操作更为复杂的人物设定，在主角身边变出来的宝箱里面也全都是空的。更要命的是，笔者的记性也不是一般的差，经常不知怎么搞的，就把整个GBA《仙剑》游戏从《RPG 工具》里给彻底删除了，这时也只好无奈地重新插上烧录器，把游戏再烧回去……如此反复的折腾了几次以后，笔者的热情也被消磨得一干二净，最后还是老老实实地从头开始升级战斗。自此以后，笔者对于游戏



制作者们的艰辛劳动也有了更深层次的体会，感悟到要做出一款好游戏，是需要很大的毅力的！

英雄剑

机种 GB
类型 RPG



《英雄剑》应该是掌上仙剑游戏中流传最广的一款了，在Gameboy、S60手机、PDA及PC的模拟器上，都能见到它的踪迹。仙迷们钟爱它的原因有二：剧情完全移植于PC《仙剑》一代，某些细节和隐藏情节也被保留了下来，此其一；其二就是游戏的画面仿真度较高，保持了原汁原味的场景风格。《英雄剑》中人物的设计，是那种特意去掉了线条轮廓、利用类似于"无骨绘画"的手法做成的造型，虽然每个人物看起来长得都比较"抱歉"，但是的确与PC《仙剑》中的画风十分相近。有趣的是，当游戏进行到后期，四人一起结伴同行的时候，我们就会看到李逍遥"一拖三"的景象，MM们一个个紧随在李逍遥身后，可以想象在小小的掌机屏幕上，同时显示一行人排长队的样子是何等壮观。此外，游戏中的小动画也都做得似模似样，酒剑仙御剑、灵儿沐浴、锁妖塔崩塌……在GBC上能够有如此周详的表现，也算是十分难能可贵了。



操作上，相信玩家很容易就能适应，因为游戏整体采用了斜45度视角制作，其十字键的行走方向均与PC《仙剑》相对应，人物在踏上楼梯时还会自动上台阶，省去了玩家不少力气。主角携带的物品非常丰富，最痛快的就是可以随便私闯民宅乱开宝箱了。(虽然是有悖于侠义之道，但是确实很实用啊。^-^）在战斗方面，各种招式与原作相比几乎也是一应俱全，而且在迎战BOSS时，灵儿也同样能使用环环相克的法术来应战。

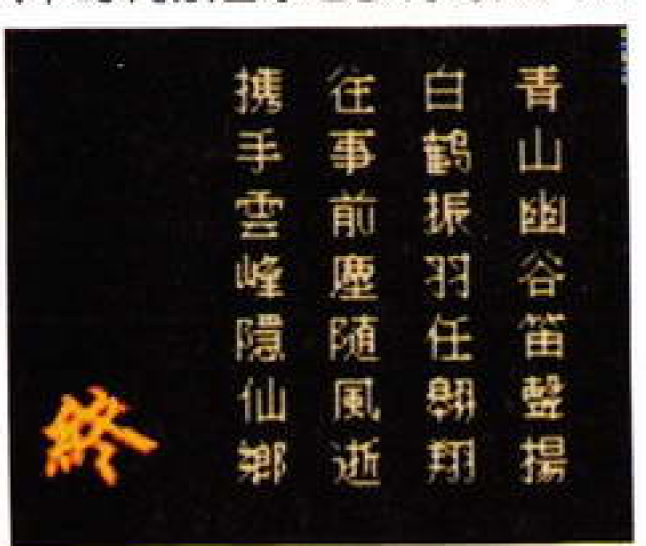
好了，优点说尽，接下来再说点游戏中不足的地方。首先笔者要说的就是《英雄剑》的画面亮度不够，当把GBC和深色背景的画面配在一起且又处理不当的话，那么屏幕就会变成黑糊糊地一片，这种现象在《英雄剑》中走地道迷宫时尤为明显，即使是用GBA SP来玩也没什么改善，除非让强光直射着屏幕，否则在一般的室内光线下，就算你开了前光灯也无法看清画面，并且还反光得特别厉害，到那时玩家就只能"摸爬滚打"着前进了……



还有就是游戏中频繁的战斗也被继承下来（不过《英雄剑》是踩地雷方式遇敌，没有能看见敌人游走的功能），打一场寻常的战争也要好几回合才能结束，每次的战斗时间都会比较长。另外还有与PC《仙剑》有所不同，就是在战斗中玩家在使用绝招时，出现失误的次数会比较多，也就是说用绝招攻击是非常不稳定的。笔者在发现这一规律后，在平时对付非BOSS的杂兵时，就基本放弃使用绝招了，耗了气，威力又十分有限，实在是觉得有点得不偿失。



再就是游戏中的背景音乐也少得可怜，加在一块儿就三首：片头动画和平时场景的音乐都是"蝶恋"，不过这两首曲调还略有差别；战斗中的音乐则一律是"比武招亲"，显得颇为单调。虽说这两首都是比较有名的曲目，但自始至终一往无前地贯穿全剧也难免让人生厌。



最后一点，也是笔者感到最遗憾的一个地方，就是这个仙剑游戏的剧情被打了个五折，整部《英雄剑》的情节只有原来PC《仙剑》的一半。由于移植得不够彻底，原本难以割舍的四角情也就变成了三角恋了。游戏进行到锁妖塔

倒掉、群妖重获自由后，故事就戛然而止了，结束得比较突兀。不过这也算是一个不坏的结局——没有林月如和赵灵儿的死，喜欢美满大团圆结局的FANS会比较满意吧。

仙剑E时代

机种	GBC
类型	RPG



《仙剑E时代》是外星科技出品的GBC游戏，相信知道它的玩家要比玩过它的人数要多，因为大家普遍认为《仙剑E时代》的画面做得不如《英雄剑》出色。不过在笔者看来，《仙剑E时代》的画风还是蛮有特点的，与《英雄剑》的无骨绘画设计相反，《仙剑E时代》中的图案带有明显的黑线轮廓，更加赋有漫画的气息，甚至还带有那么一丁点水墨画的味道。由于人物造型略显卡通，所以看上去会跟PC《仙剑》中的形象不太一样。《仙剑E时代》中的房屋等建筑物做得也比较简陋，粗糙得就像简笔画，几乎失去了PC《仙剑》中原有景物的风格，所以多数玩家才会感到《仙剑E时代》的构图及布景不够"地道"。另外，笔者还觉察出一个有意思的现象，就是在游戏对话框的四周会有一圈与背景同色的隐藏边框，所以笔者常常会目睹到一些"灵异"现象，例如文字框的上方浮着一颗人头（实际上这是隐藏对话框遮住了人物的身子），或者是文字框的底下飘过一个无头的身躯（这回是行人的脑袋被盖住了）……哈哈，其实这只是贴图上的一点小问题，也没什么值得大惊小怪的。

要说起《仙剑E时代》的最大不足之处，就是在游戏的操作上了，笔者感到控制人物的行走，简直就不是一般的别扭。虽然游戏同样采用了斜45度的视角来制作，但是玩家在按下方向键时，人物走的却是正十字方向，此时的行走速度那叫一个慢……只有当玩家把相邻的两个方向键同时按下时，行动路线才能变为真正的斜45度角，并且这时玩家的速度可以快上一倍。但是像这样的按键方法实在是太过费劲，笔者的手指头都快按肿了，走得还是忽快忽慢，摇摆不定。也许正因为这个缺陷吧，游戏中有了更加方便玩家的设定，即在进行对话和取得物品时，玩家并不一定要正面对准目标，就算是离得很远也能达到目的，甚至背对着目标也行。



在菜单方面，《仙剑E时代》比《英雄剑》的设计要令人满意的多，在使用物品和更换装备时，数值的变化能很直观地看到，方便玩家作出最终选择。但是《仙剑E时代》的菜单切换过程实在是慢，连音乐也会随之减慢，仿佛就像是一个初弹曲子的新手，因为不熟悉乐谱而不得不放慢了演奏速度；又像是一部原本节奏轻快的乐章却骤然放缓，变成了慢版抒情曲一样……总之给人的感觉是在一紧一慢地挣扎，非常不舒服。其实总体上说，《仙剑E时代》的乐曲旋律还算可以，数量也比《英雄传》要多，虽然记得不太确切了，但至少也有五、六首，并且会随着情节的发展而不断更替。令人遗憾的是，游戏中的曲子平时却是以半速播放出来的（若玩家没有动作呆立原地的话，音乐的速度还会更慢……），只有在屏幕显示为菜单或战斗状态时，音乐播放速度才会正常。所以说，如果你想特地欣赏乐曲的话，建议还是在以上两种情况下聆听比较好，否则你就当听音乐是锻炼忍耐力好了。

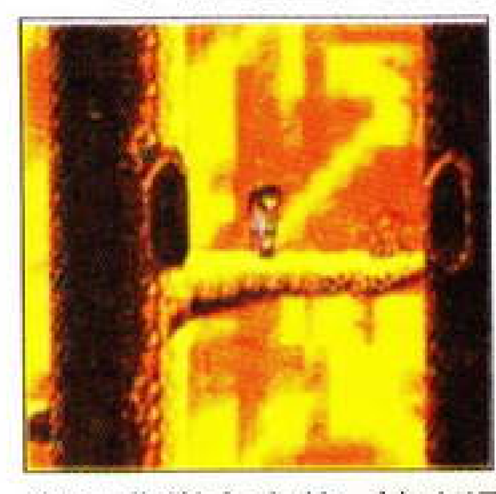


任何事物都有两面性，《仙剑E时代》也是



一样，刚才说完了不足，现在我们再来看看它有什么优点。虽说《仙剑E时代》中的过场动画不如《英雄剑》来得华丽，但这个游戏的剧情还是相当完整的，从一开始李逍遥梦中大战罗刹鬼婆，一直到灵儿与拜月教主同归于尽，乃至告别奴儿后见到月如的结局动画都有，完全忠于PC版的《仙剑》。不过也许是因为GBC的容量问题吧，游戏到了后期许多分支情节都被省去了，小动画也没有那么多了。

战斗难度上，《仙剑E时代》的升级系统和怪物等级、经验值的设计都很合理，遇敌率比《英雄剑》要低，各种绝技学到手的时间也早，从头到尾一直都有最好的绝技使用，这对于打BOSS来说是非常有利的。笔者还发现，在集体使用“合击”时威力甚强，而且不会贴上性命——这一点算是给玩家们捡了一个大便宜。用这个招术在一般的战斗中对敌人基本上都是秒杀，比起《英雄剑》里大小战斗都要耗费大量精力才能拿下来说，《仙剑E时代》大大缩短了练级的时间，使剧情的进展更富有连贯性。笔者在整个游戏中遇到最难打的是盖罗娇，其他BOSS都比较容易对付。



在《仙剑E时代》中，玩家得到的道具也是十分丰厚，四处搜刮的药品和装备足以令玩家们丰衣足食，基本上不用去买，省下来的银子就当作金钱镖来尽情挥霍掉好了。此外，在《仙剑E时代》中还设立了一个炼丹系统，不过并不是通过紫金葫芦来炼，而是早在得到紫金葫芦之前，菜单中就会蹦出“炼化”这一选项，只要把两种相关的东西配在一起，就能生成另外一种新药。至于为何不用紫金葫芦来炼化，笔者猜测也许是因为游戏中的BUG吧——李逍遥在交还布包给古董商夫人时会出现死机现象，只要重启游戏不交还布包就一切正常，但是不交出布包就得不到紫金葫芦，也就炼不了丹，难道因为这个BUG游戏中才会单独添加了“炼化”这一项目？（汗……）

还有，就是《仙剑E时代》在原著情节的构架上作了一些细微的调整，使《仙剑E时代》像PC《仙剑》那样任务开放，玩家必须在完成某些特定事件后情节才能继续发展下去。如果纯按PC《仙剑》的攻略来玩，有时是行不通的。就因为这个，有些正常的地方才会被老玩家误认为是BUG。





▲《英雄剑》版和《E时代》版的灵儿出浴图。





▲《英雄剑》版和《E时代》版的水月宫吟诗。

手机篇

《仙剑》虽已历经十年，但精彩却一直还在延续，如今在手机上也繁衍生息起来。主题桌面、铃声屏保已经不再新鲜，短信社区、手机网游更是新宠。

仙剑客栈 小厨师



本游戏被设定成了《仙剑客栈》的一个番外篇，玩家将操作灵儿进行中国传统厨艺训练，逐一挑战各种不同的菜色——说白了就是切菜啦！萝卜、番茄、土豆什么的，必须要争分夺秒、完美地切出食材原料才行，进而以此定制菜单、烹饪出美味的佳肴，最终完成特训，成为一代名厨。

此游戏画质一般，灵儿的形象并没有笔者想像中的那么清丽可人；上手也不难，但要想取得终极厨师的称号却并非易事。不过笔者在





玩的过程中就一直觉得游戏很眼熟，仔细一琢磨才想起，原来这个游戏还出过《魔力宝贝》的版本，内容还是这个内容，只是人物的形象变了一个样，名字也不同了，叫做“快手小厨师”。



唉，这就是《仙剑客栈 小厨师》一个并非模拟经营类的迷你小游戏，游戏的名称是那么的诱人，但好的题目却背离了原来游戏的精髓，可怜笔者那么高的热情……

仙剑奇侠传 飞仙



本作是一款动作射击游戏，玩家将操纵仗剑飞行的李逍遥，利用飞剑歼灭一波波蜂拥而至的各种怪兽，救出被群兽围困的赵灵儿。在游戏中，来回移动的青面兽会不停地丢东西、制造困难来干扰李逍遥的行动；而漏网逃走的怪兽们则会偷偷地从地面绕到李逍遥的身后，顺着悬崖边垂下的青藤慢慢爬上，再叠成人墙，然后找机会丢给你一枚暗器……面对来势汹汹的敌军，玩家必须妥善利用好集气连发的三枚飞剑，才能以一当十，击退敌军猛烈的攻势。逃跑中的敌人要用符咒来对付；而抢到敌人遗落的爆弹也是扭转局势的关键。只要将其引爆，身后的敌人就会瞬间灰飞烟灭，威力十分可观！



其实笔者说这么多，大家也许都看出来了，这个《仙剑飞仙》正是FC游戏《猪小弟》的翻版，不过小猪和狼都穿上了仙剑人物的马甲，重新上演了一出正邪不两立的斗剧。作为八十年代Konami的代表作，《猪小弟》开创了射击游戏的新模式，紧张的节奏和轻松幽默的画面，吸引了相当一大批的玩家。《仙剑飞仙》也保留了《猪小弟》的这些特点，但是除此之外，游戏本身的创新并不多，操作感觉上也有些拖慢，并且除了在打怪时能听到一些单音以外，就没有其它的音效可言了，只能算是一款比较中庸的游戏。不过好在《仙剑飞仙》的人物做得非常逼真可爱，又打着“仙剑”的这个金字招牌，所以人气还是相当旺的。

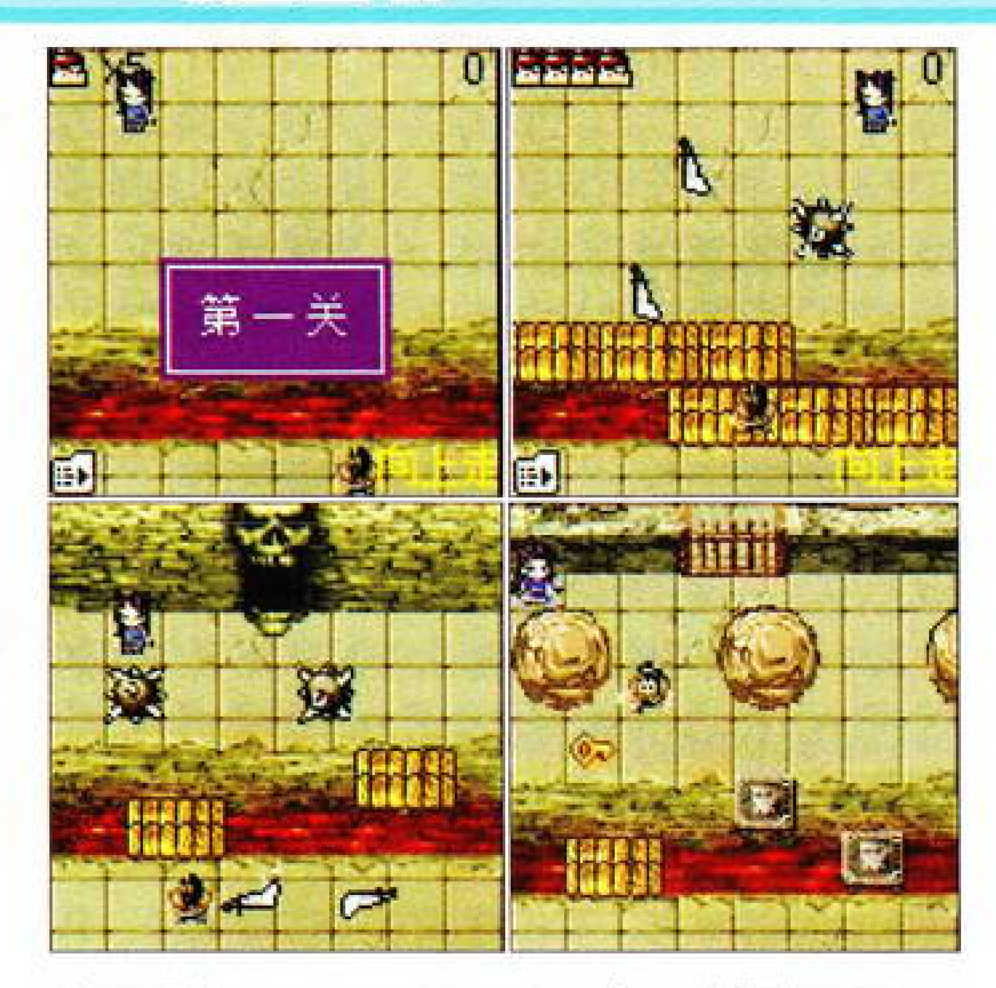




仙剑 桃花劫



即使历尽千灾万劫，也阻挡不了那未了的缘分……在《仙剑奇侠传 桃花劫》（又叫《仙剑闯机关》）中，心爱的灵儿又被强盗劫走了，不畏艰险的李逍遥立刻踏上征程，展开了新一轮的救美任务……李逍遥必须依靠敏捷的身手才能突破重重的机关，一路躲开巨石、飞刀等暗器的袭击，找出牢门钥匙，最终救出MM们。而这些危机四伏的机关陷阱，走错一步就有可能使玩家前功尽弃！（没法子，这年头儿想做主角，就要先有死的觉悟……）游戏中要想赚到高分，就要营救



出更多的MM。MM还不止一个？她们都是谁？别问我，我也不知道，谁叫李逍遥命带桃花呢。

仙剑 舞侠传



《仙剑舞侠传》的主角，是PC《仙剑2》中人见人爱的李逍遥的千金李忆如。这是一款考察记忆力的益智小游戏，在游戏中玩家要记下每一个动作，以助忆如顺利完成舞步。要使舞步做到得心应手、人伞合一的境界，可并不是件容易的事，稍不留神就会被弄得东倒西歪、手忙脚乱。如果舞步输错或者是输入得不完整，还会增加忆如的疲劳感，要小心，千万别让她体力透支才行哦。





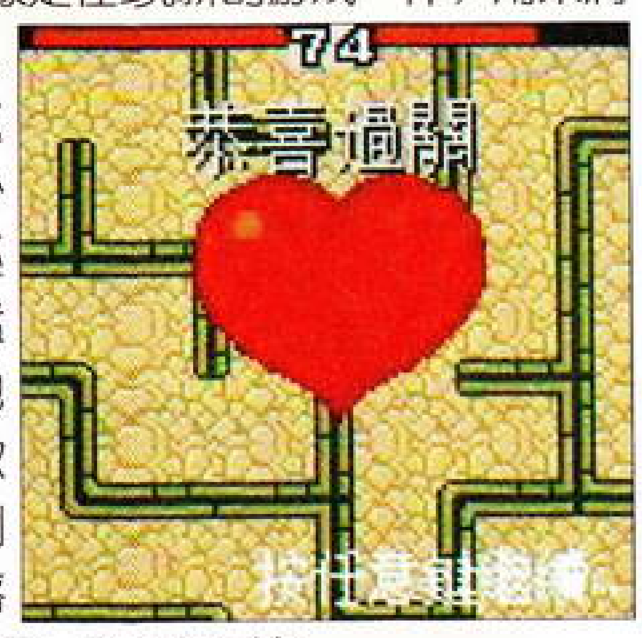
仙剑 千里相会

本作是一款手机双窗口迷宫探索型游戏，可以由两位玩家同时操作，一起齐心协力，共同破解迷宫。这次游戏的主角是《仙剑3外传 问情篇》里那个喜欢调侃、招摇爱现的万人迷南宫煌。故事说主角一干人等不小心失散在了危机重重的迷宫当中，而南宫煌必须奋力抢回时间，找到迷失方向的朋友们，最后再迎接BOSS的大驾光临……在游戏中，迷宫地图都是随机生成的，所以不管玩几次，都会让玩家永远闯荡在未知的世界里。（正所谓人生有限，地图无涯……·）除此之外，迷宫里还会随时随地出现各种各样的宝物，让你在冒险的旅途中更添助力。





因为迷宫可以由系统自动生成，所以玩家每走一遍，都像是在玩新的游戏一样，用来消磨时间很不错，不过走迷宫这种行为在不少玩家心目中还都如同洪水猛兽一般，所以也衷心希望这款游戏能有所创新，不要再次落个“仙剑齐瞎转”的名号才好。



仙剑 Mobile



《仙剑Mobile》的主角是PC《仙剑2》中的王小虎（也可以选择苏媚），故事发生在

PC《仙剑》一代中锁妖塔崩塌后的杭州城，此时的杭州城外已是一片妖魔四处横行、人心惶惶的景象。这一日，盛尊武吩咐弟子小虎去寻找因上山采药而至今未归的陈大妈，小虎的除魔人生也就此拉开了序幕……



这是大宇出品的一个手机网络游戏，目前玩家只能看到《仙剑Mobile》中开头的一些对话，接下来的情况就是在杭州城里无所事事的到处溜达乱逛了。因为无法注册，也就无法进入出城以后的剧情；城里的NPC，无论是大婶儿、伙计还是路人甲，都只是充当了古装便衣管理员的角色，到处都在提示你办理注册登陆手续，对话也只能打听到关于此网游的解释说明等等帮助信息。



当然，玩家在客栈中找店小二还可以享受到存档、恢复体力值等众多服务项目，可惜这些功能对于我们来说也都派不上什么用场。在《仙剑Mobile》中，出现次数最多的对话恐怕就是"你还未注册，无法使用XX功能"这一句了，而我们，就只好无限期地被一群NPC们"管制"在杭州城里了。



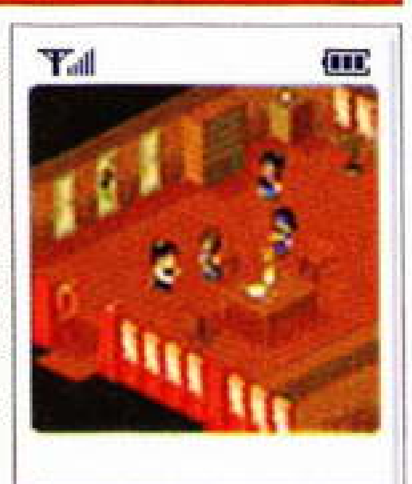
《仙剑奇侠传》手机版

这款手机《仙剑奇侠传》游戏，是由网星史克威尔艾尼克斯上海分公司（简称上海网星）开发的，虽然消息放出都快有大半年了，可是游戏的上市至今还是没有动静。（效率啊……）根据游戏介绍及宣传动画来看，上海网星的《仙剑奇侠传》得到了大宇公司的授权，内容将遵循于PC《仙剑》一代的精神，诠释出原著中独有的魅力所在。



不过，这款游戏还是被制成了一款手机上的网络游戏，并且包月的价格还不菲（唉，好的东西总是让人乐极生悲啊），但是这些因素依然阻挡不了FANS的热情。抛开其他问题不谈，目前大家所最关心的还是何时才能玩到它。笔者本来也还在羡慕可以玩到《仙剑Mobile》的玩家有福气，不过现在我们也总算是有了盼头。



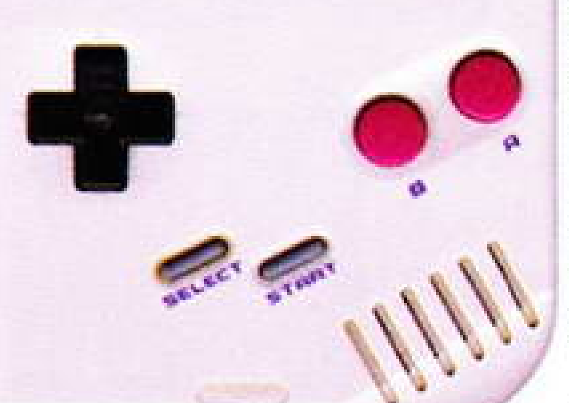


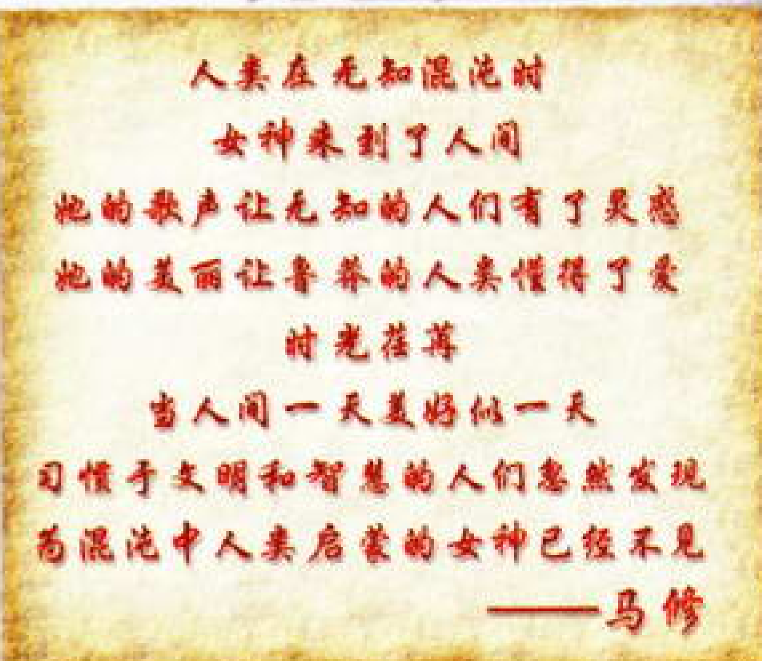
不知看过本文的各位玩家，对于在下的拙文劣字会作何感想，反正笔者觉得无论从哪个方面下笔，都丢掉了许多该写的东西。有人说，"流行"是"短暂"的代名词，但是《仙剑奇侠传》是个例外，尽管当年上市就轰动全国的第一代《仙剑》老版本，其画面如今已觉粗糙不堪，但是相信在FANS的心目中，它仍是永恒不灭的经典。或许笔者在掌机上纪念一款炒冷饭的PC游戏是件很不着调的事，但那丝毫不减当年的感动却足以令我为此而付出，哪怕是会被众人所议之为笑谈……

编语：天下游戏是一家，何况是中国人自己的《仙剑》？能让各位埋头于掌机的国内玩家体味到自己同胞所创的经典《仙剑》，这就足以要感谢制作者和移植厂商们了。仙剑十周年之际，谨借此页此文纪念，并祝越来越多的国产优秀作品诞生！

尘封在黑白世界的记忆
——GB十大绝后经典

文 马修

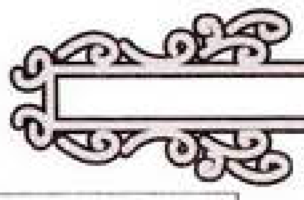


电子游戏发展有二十多年了，掌机则稍晚些，从Game&Watch的孕育成型到如今NDS、PSP分化出不同的便携游戏理念，走到今天的掌机游戏已经成熟并进入了进化转型期。而这其中，从GB到GBC这10年间，当属掌机游戏从幼稚走向成熟的成长期，这期间里，在硬件完全不变的情况下，掌机的性能被逐渐摸透，8位掌机上甚至出现了直逼16位家用机的画面；同时，厂商在掌机游戏制作理念上，也经历了逐渐由“能随时随地玩上家用机、街机经典游戏”向“适合便携的游戏”的转变。GB不仅拯救了家用机市场上节节败退的任天堂，还使掌机游戏完全摆脱了家用机、街机的从属地位，进而独立为又一大有着独特理念特色及独有大作的游戏派系。十年的成长中，诞生了众多脍炙人口的掌机佳作，这其中有些诞生于混沌期的独树一帜的扛鼎之作，如《马里奥大陆》、《俄罗斯方块》，旗帜鲜明地打着掌机特色的大旗；还有受命于危难之际力挽狂澜的神话“《口袋妖怪》系列”以及根据GB特点移植的格斗系列游戏等等。这其中，有一些承前启后地继续推出续作并制造更多的神话，有的则随同GB一起成为了历史，永远地留在了那个时代。当偶尔在心灵的角落找到这些尘封的片段时，往日的快乐也随之浮了上来……







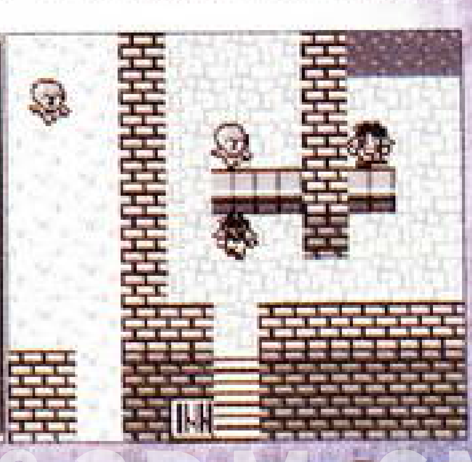



《SA·GA》系列

魔界塔士
Sa·Ga
はじめから
つづき
© 1989 スクウェア

提到归为历史的掌机游戏，估计很多玩家第一个都会想到“《SA·GA》系列”。该系统第一作叫做《魔界塔士》，以传说中世界中心的塔和在海洋、天空、大陆、都市四界寻找水晶为剧本，种族的设定、丰富的武器以及角色间的变身构成了这个系列起始的系统和世界观，如此丰富的内容使《SA·GA》成了1989年非常

1 にんげん おとこ
2 にんげん おんな
3 エスパーマン
4 エスパーギャル
5 おおハサミむし
6 レッドブル
7 ねずみおとこ
8 ゾンビ

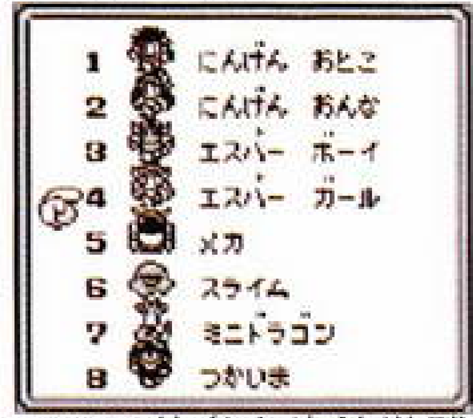


热门的掌机游戏，而“水晶+Square”这一组合更让人不自觉地联想到《最终幻想》，美版更是直接以《Final Fantasy Legend》为名。游戏中吃肉变身这个近似赌博的设定让人记忆犹新——运气好变个横冲直撞的小强，运气差就只能祈祷了。





承接一代带来的冲击，次年即1990年，系列第二作《秘宝传说》发售，这一作的音乐比上一座感觉又好了不少，画面更明朗了许多。剧情上，主角有了不幸的身世——老爸交代完就不见了！和前作一样，主角仍然可以选用各个种族，什么人类、兽人、虫子、机器人等等，由于有了同伴，战斗时的战术应用也极为重要，丰富的武器令本作作为《秘宝传说》名副其实。而阿波罗、维纳斯等众神作为BOSS的参入也为游戏增色不少；随机产生的强力超人，仍然是玩家津津乐道的话题之一。游戏的最后，主角又和老爸团圆了，看来制作人还是蛮照顾大家的大团圆情节的。



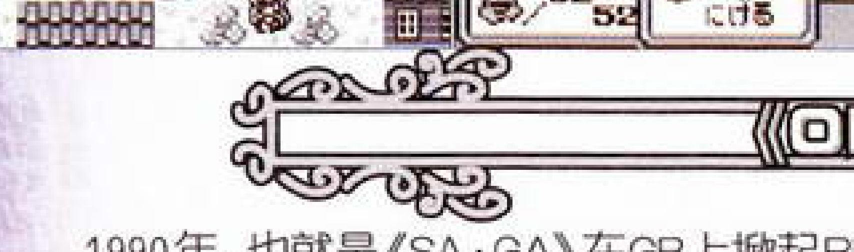


大牌制作厂商的大手笔在小小的GB屏幕上也应用得游刃有余。对于这个低成本却可以实现无限趣味和乐趣的乐土，Square非常看好，1991年系列第三作《时空的霸者》推出了，用时空这个说不清道不明的东西继续演绎掌机RPG大作的传说，村庄、迷宫、地图、飞船等场景都做得非常漂亮；由于同时登场敌人众多，因此战斗也显得愈发激烈，随着武器的增强，战斗也更加爽快了，最后用一发核武器干掉全部敌人的感觉甚至有些震撼。靠加武器来不断提升能力及合成魔法、继续强化的变身都让游戏更加轻松，符合了游戏轻松的风格。最后，主角和并肩战斗的老爸战胜了敌人，还将自己的名字送给刚出生的战友的儿子（实际就是自己的老爸和刚出生的自己）。





这就是Square在GB上创造的传说，“《SA·GA》系列”让GB玩家在初期便在小小的黑白屏幕上品尝到了一道大餐，清新明朗的画风也成为日后GB上众多RPG的惯用风格。然而接连出了三作后，Square便不再为此系列推出续作，直到GB上百花齐放，直到Square投到PS门下，直到GB彻底退出历史舞台，直到现在……如果一定要说推出过，那也不过是在WSC上复刻了一款，而对于国内玩家，最熟悉的应该是那个以《最终幻想IV》为名的《SA·GA3 时空的霸者》的中文版吧？

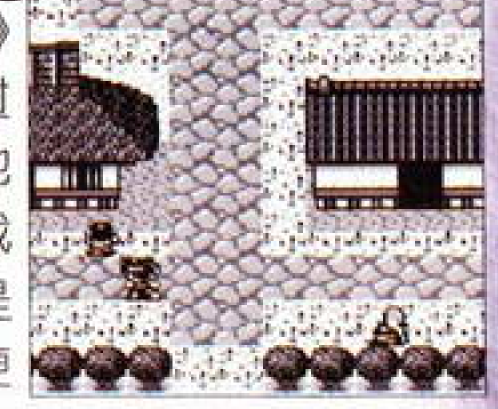


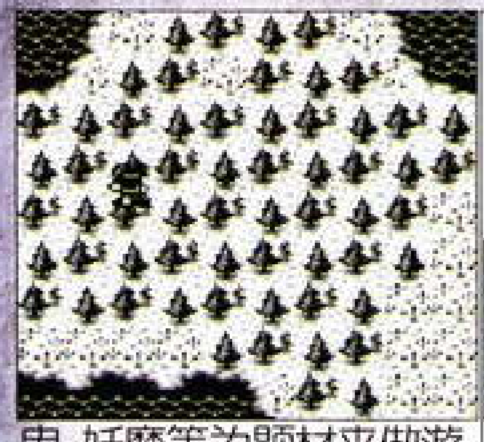
《ONI》系列

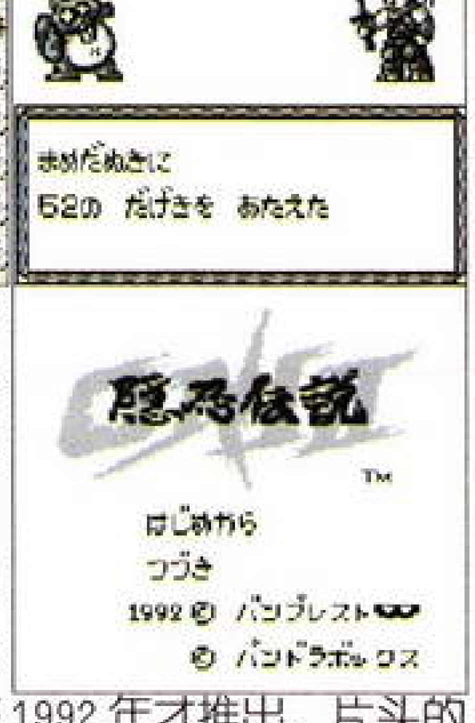
1990年，也就是《SA·GA》在GB上掀起RPG热的第二年，由Banpresto发行的和风十足、在GB上推出了五作的庞大系列——《ONI》诞生了，系列讲述了具有人、鬼双面的忍者一族与罪恶战斗的故事，从1代的天地丸直到5代的琥金丸，整个家族都与妖魔不屈不挠地战斗着。



《ONI 鬼忍降魔录》是系列第一作，本来过着平常生活的主角天地丸被命运逼迫着去战斗，当他得知自己就是魔封童子的化身后，更认识到自己的重任，于是正式开始了除魔之旅……本作的画面、音乐都非常可爱，敌人被打时不少还会有很滑稽的表情。其实，以日本的



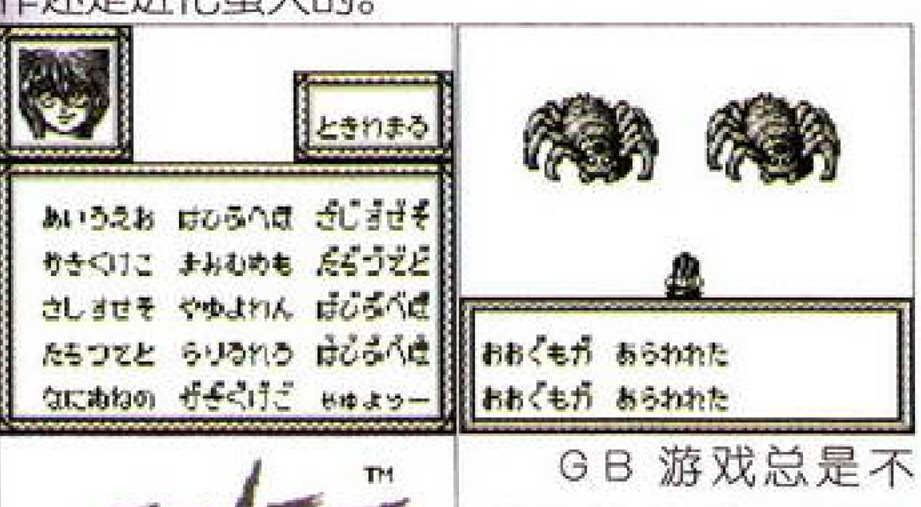




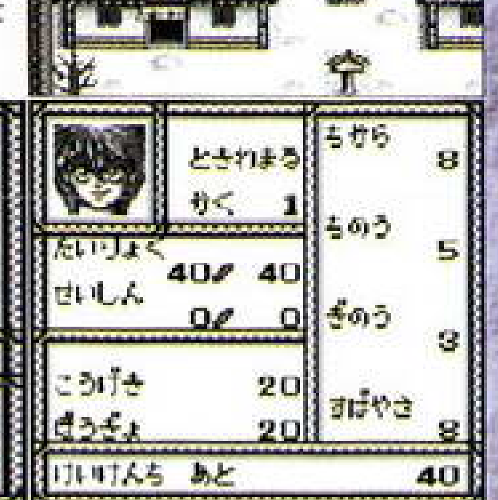
鬼、妖魔等为题材来做游戏的主题，就是本作的魅力之一，变身的设定则增大了游戏时的期待。

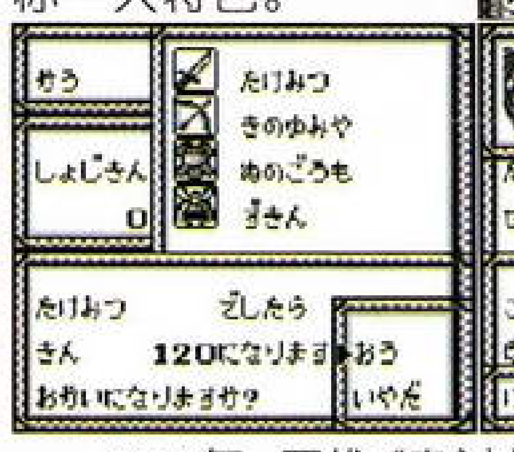
和一年一作的《SA·GA》不同，《ONI》的续作《隐忍传说》在1992年才推出，片头的音乐会让玩家感觉到本作的世界观的厚重。这次的主角是高野丸，在帮妖狐给某和尚送信时，得知了酒吞童子复活的消息，于是踏上了除魔的征程，序篇中接二连三现身的恶魔便向玩家宣告，这将是一部情节跌宕起伏的RPG。本作不仅在情节上和前作有联系，前作主角天地丸也会登场——不过系统变化之大却令人咋舌，先是变身被无情取消了，不过增加的队伍作战却提高了战斗中战略性；战斗画面由左右改为了《SA·GA》那样的上下，虽然小队成员都会出现在屏幕上，但人物小了不少，而小小的人物和正面的敌人，也没了前作那样生动的动作和表情，不过妖怪刻画得细腻了不少。总的来说，本作较之前作还是进化蛮大的。





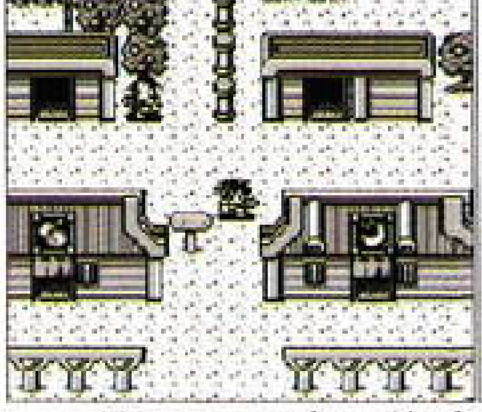
GB游戏总是不乏大作支撑，虽然1991年以后"《SA·GA》系列"停止了发售，但这部和风和韵的"《ONI》系列"却已经成熟壮大起来，1993年眼镜厂紧跟着推出了系列第三作《暗之破坏神》，讲述了违背与死去祖父约定的主角常叶丸打开了"藏"之大门，和里面的童子再次开始冒险复仇之旅。这作音乐显得轻快了不少，每章都有不同的主角堪称一大特色。

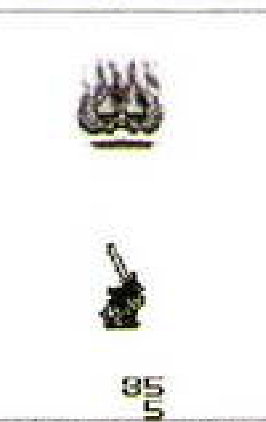




1994年，四代《鬼神的血族》继续发售，前几作主角依旧会登场，而主角音鬼丸则是为了救出自己的孪生妹妹而冒险，难度选择是本作特色之一，变身系统也在本作回归，阵形的设定虽然不如想像中那么有用，但多少也多了一些战斗时的思考和选择。

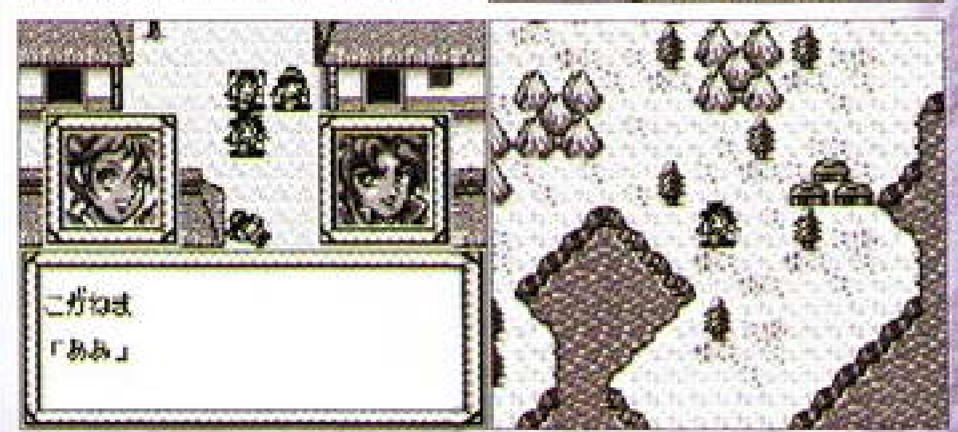




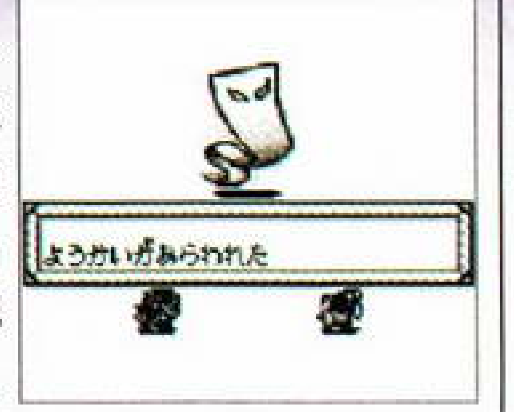


到了1995年，整个GB平台的游戏都越来越显出了成熟，而这一年，在整个掌机史上亦堪称恢弘之经典的《ONI V　隐忍的继承者》震撼发售了！由于五代主角琥金丸此次是穿越时空除魔冒险，因此前四作的主角都光明正大地以年轻时的形象登场了，而主角的变身多达了三种，虽然系统方面比起四代没有太大进步，但更加激烈的战斗、更





加耐人探索的迷宫、更加漂亮的画面以及穿越时空与历代主角并肩作战的恢弘篇章，都令本作当之无愧地跻身于掌机大作殿堂，成为了一个时代的标志。

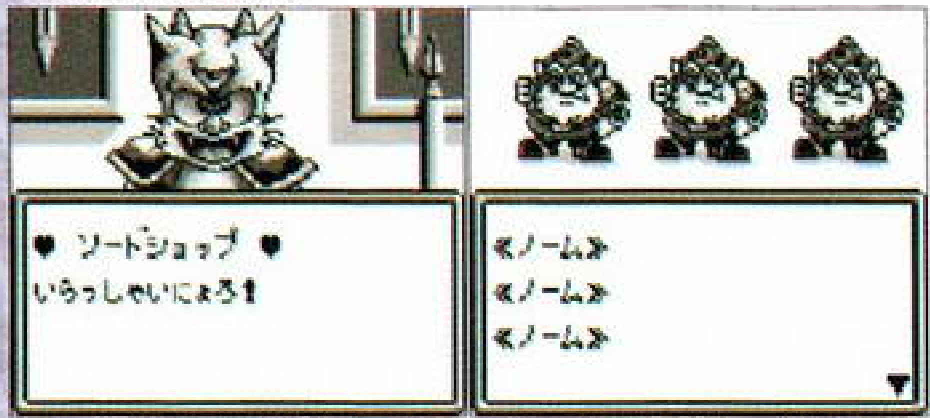


以系列的发展来看，一路进步的“《ONI》系列”已经在GB上到达了顶峰——究竟是寻求突破，还是保持不变，等硬件更新强大了跟着时代一起进化？结果都不是，“《ONI》系列”出到五代便在GB上终结了，一个前途无量的系列，就这样忽然消失在掌机上，只留下五作经典，供玩家品味、回忆……

《阿蕾莎》系列

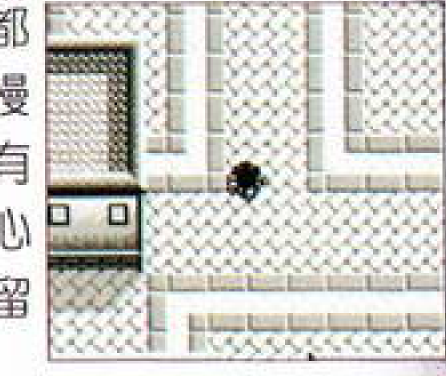
“《阿蕾莎》系列”同样是GB先期的扛鼎RPG之一，第一作发售于1990年，和刚才介绍的两大系列同属一个时代，通过和同伴对话以随时获得需要的情报是游戏的体贴设定之一。故事讲述了阿蕾莎王国的公主和闺中密友们一起讨伐破坏和平的魔王的故事，游戏完全摒弃了传统RPG中的勇者除魔顺便救公主的惯例，而是让公主亲自出马，同行伙伴也都是女孩子，不过完全日文的道具增加了不懂日文的玩家玩游戏时难度。虽然地图上只能看到主角，而战斗时又完全看不到女孩子们，但走路时按START进入同伴对话界面，就可以一睹女战士们的芳容了。





次年，也就是1991年的9月27日，《阿蕾莎2》紧随前作发售，这次说的是公主一行虽然打倒了魔王，但却因为疏忽大意遭到了魔王余党的暗算，迷失在哈瓦特王国，而本作的目的，就是要让公主一行在迷失的国度中回到自己的祖国，帮助信息中身着战甲的MM头像依旧那么可爱，不过不知厂商出于什么目的，默认的主角行走速度极慢，还好可以在菜单中调快——





总的来说，在画面、系统都有一定进步的基础上调慢了主角行动速度的做法有些让人不解，也许是担心人物走快了会在GB上留下严重的残影吧？



初期的经典给人的感觉是朝气蓬勃的，《阿蕾莎》也不例外，1992年10月16日，系列最新作《阿蕾莎3》再次以每年一部新作的速度推出，这次公主所在的时代太平了，但她却为了找三枚戒指，再次邀上好友们回到了过去——历史中记载的旧阿蕾莎王国，结果已经被公主一行打倒两次的魔王在本来太太平平的以前时代，又被这群女孩子们第三次打倒……和《SA·GA3》、《ONI V》回到过去的情节一样，本作中，公主也会和自己那年轻时的老爸老妈并肩作战，也许是回到了过去时代的缘故，无论是城市的街面，还是商店中的JS，都与系列前两作有很大的不同。

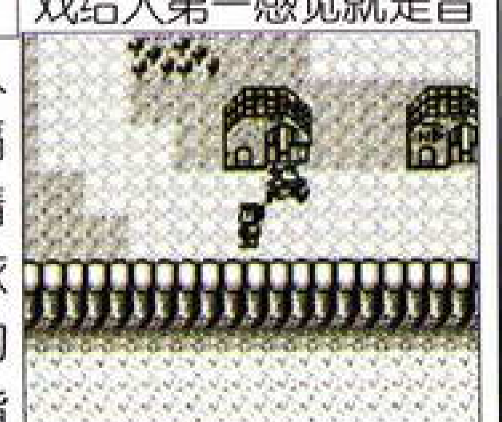


只可惜，一代比一代出色的“《阿蕾莎》系列”还是走到了尽头，和“《SA·GA》系列”、“《ONI》系列”一样，系列都在返回过去的那作之后便走向了完结，是巧合？还是诅咒？



《萨特传说》系列

和前面三款早期经典比，“《萨特传说》系列”的音乐表现极其出色，系列第一作发售于1991年10月18日，游戏给人第一感觉就是音乐相当棒，之后就是人物走路的姿势很夸张搞笑——不过游戏的剧情还是挺严肃的，剧情依旧是去打倒作恶捣乱的魔物。战斗中的图标指令是本作的一大特征，配着电子鼓的战斗音乐更是让玩家热血沸腾；怪物的绘画风格则更倾向于写实。该游戏的世界相当大，事件也是接踵而至地紧凑，令游戏玩起来毫无冷场。本作的音乐风格和绘画风格影响了GB后期的许多作品，如著名的《热斗 侍魂》，在音乐、画面上都能看到不少本作的影子。





1993年2月19日，系列第二作《伪神的领域》发卖，二代的音乐一如前作精彩，人物夸张的走路姿势也改得正常了，和前作的神化题材不同，本作的剧情题材于现代。画面上，厂商下了更大的心思，对话中的人物不仅有着动态的表情，连背景风格也相当写实。而在城镇中，是完全看不到主角本身的，只能操纵一根羽毛指示着主角的去向，不过和NPC对话时，主角就会露脸了——很帅哦！本作的自由度也相当该高，30多个任务可以随意选择其中一个作为起点，战斗中还导入了距离的设定，令战斗更加多变激烈！



即使现在来看，“《萨特传说》系列”的系统和音乐也是相当出色的，但是将GB音乐发挥功能发挥得如此出色、战斗系统也有着独特魅力的《萨特传说》却同样没能继续推出续作，热血澎湃的音乐中那一场场激烈的战斗，统统归入了黑白掌机时代的历史。



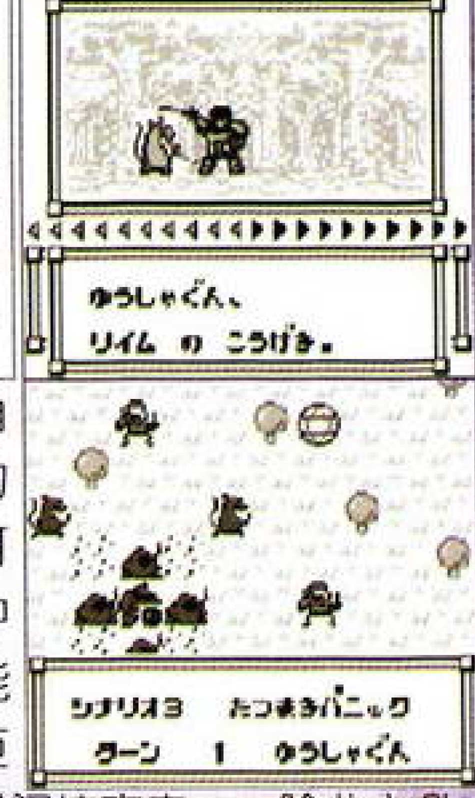
《小勇士》系列

就GB的机能来说，做走格子的战棋游戏是蛮合适的，而GB上，也确实有不少脍炙人口的战棋SLG。这其中即包括诞生于GB、而后在各个机种都很活跃的“《机战》系列”，也包括移植于家用机但在GB上发扬光大的“《大战争》系列”，还有这个仅活跃于GB上的“《小勇士》系列”。

1991年，德间书店制作发行了一款名为《小勇士》的战棋类SLG，和同期的战棋SLG不同，本作非常重视战斗画面的表现，战斗中，有战斗背景，角色战斗时还有攻击动作。这在当时的GB上可是极其少见的。游戏中各种魔兽有着不同的能力，如鸡可以飞、大巨人可以过河、树精可以间接攻击……除此之外，







游戏还导入了魔兽合体系统，借由魔法瓶，玩家可以将现有的两只魔兽合成为一个更强的家伙。游戏总共15关，战斗则包括进攻战、防守战、反击战等等。作为系列第一作，本作的表现堪称优秀，不过长江后浪推前浪，后者还是超越了前辈。





1992年，系列第二作《雷光骑士》也发售了，单从画面上看，难以发现与前作的区别，但是进入战斗画面会发现本作的背景比前作明朗了很多，角色的攻击招式也更加丰富，大多魔兽都有一两种必杀随机出现，第一配角花牛哞哞更是强到有波动拳、升"牛"拳这些当时格斗游戏中才有的必杀。前作中有些魔兽被取消，而有些魔兽则是新增，不断拯救魔兽、合体魔兽仍然是加强整个队伍战力的关键所在。在本作中，敌人不再是像前作那样死守，而是经常会潮水般地袭来，这个时候，就要用有限的角色来组合出合理的防守阵形来死守，而面对不断涌来的敌人，拥有一个回复的魔法阵也至关重要，这就使一些大地图的战斗中，经常要围绕着回复点而展开一场场攻击战和防守战，最后拖垮敌人的进攻再进行反击。还有不得不说的就是本作的剧情非常出色，强夺魔石，队友叛变都给玩家留下了深刻的印象！

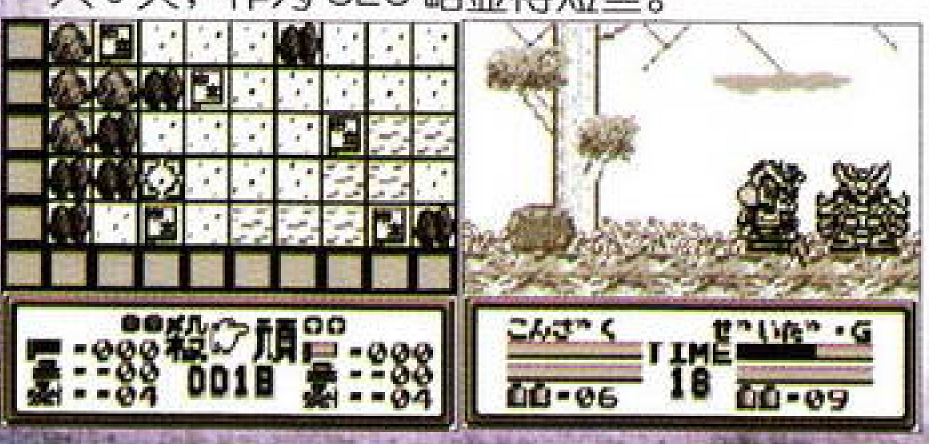




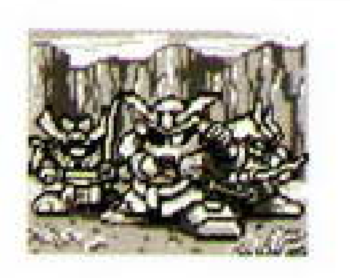
令人遗憾的是，如此优秀的战棋SLG，出到了二代之后竟然就无声无息了，直到1995年在SFC上又推出一款续作后，便再未有新作发布，直到今天……经典虽然不在，但这个游戏却永远留在了喜欢它的玩家的心中。

《SD战国传》系列

Bandai旗下一直有这么一系列大头可爱的SD高达们奔波战斗于各主机平台上，其中GB上的"《SD战国传》系列"相当经典，其经典之处就是借助SLG+ACT的形式将SD高达们可爱的一面及激烈的战斗完全展现给了玩家。该系列的第一作《国盗物语》发售于1990年3月24日，敌对双方为顽驮伏和杀驱两大机器人军团。战斗地图上，双方是以即时SLG方式来夺取中立城市；一旦战斗，战斗画面就切换为ACT，不知是制作得不好还是有意使然，本作的音乐听起来虽然有节奏，但非常滑稽猥琐。游戏一共5关，作为SLG略显得短些。







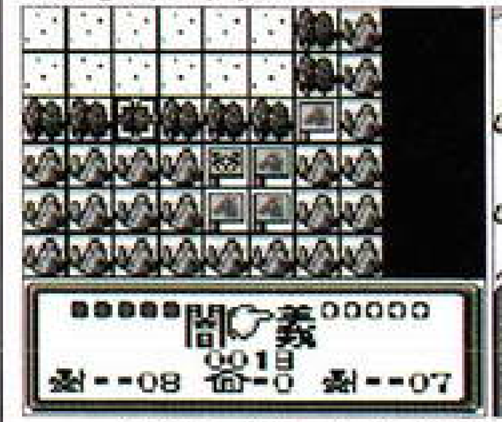
1992年初，时隔两年的系列第二作《天下统一篇》发售，二代比起前作有了巨大的改变，首先是地图移动方式回归了走格子式的回合制战棋SLG，并取消了占领中立城市的战略要素。这次战斗的两大势力是顽驮伏和黑暗军团，总计17关。战斗画面由横版对战改为了俯视点的战斗，高达们有枪和光剑两种武器，铁球、补给舰也都纷纷登场，而"《高达》系列"动画中一些敌方著名的MA也会作为BOSS登场。地形在本作显得相当重要，比如铁球如果在空地上遭遇机器人，基本就是死路一条；如果在森林，则完全可以用树木做屏障来偷射体型庞大的机器人。在机器人对决时，刀剑相拼是重创敌人的关键，但对砍

时谁也伤不到谁，这时如果边拼刀边开枪，就能占对手不小的便宜。





二代推出不到半年，系列第三作《地上最强篇》也紧跟着推出，画面、音乐上上和前作看不出太大区别，但机体的重量及灵活性有了很大不同，这就导致了游戏难度的提高——即使是首领机体，遭到三架敌方MS围攻时也难保性命，难度方面的调整，让游戏更加具有挑战性。而随着玩家通关时间的不同，END画面还会有所差异。





纵观三作，每作流程都不是太长，如果和朋友联机对战，会更加有趣。随着GB的退出，"《SD战国传》系列"再也没出现过续作，不过Bandai过得蛮好的，"《SD高达》系列"的动画、游戏也是一作跟着一作地出，然而后来的作品中，再无《战国传》这样的SLG+ACT类型——既要根据整个战场的战况来分配兵力，也要细心到每个机器人的一对一战斗。过去的经典，也许真的只属于过去。

《热斗》系列

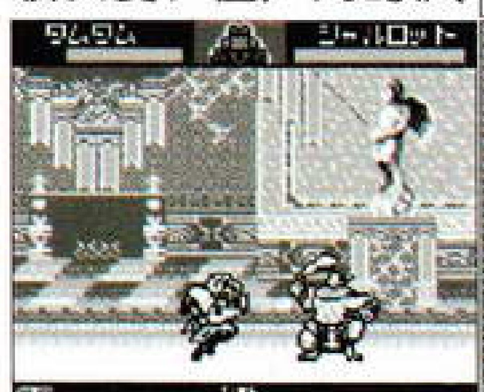
说到GB经典，绝对不能漏下"《热斗》系列"，虽然该系列游戏都是移植自街机、家用机的格斗大作，但这些游戏都是从GB自身的机能和特性着手，在不失原作火爆的同时，大胆将游戏中那些美女帅哥猛男给大头化，所以也属于GB专有的系列。随着系列作品一代一代地推出，Takara在制作格斗游戏方面也越来越有心得，最终将"《热斗》系列"打造成8位掌机时代最优秀的格斗品牌。

1994年，正是格斗游戏红得发紫之时，但后起之秀SNK从来没有亲自去给家用机和掌机移植自家的格斗大作，但是玩家对这些游戏的呼声很高，于是，取得SNK授权的并不断移植SNK作品的Takara便为喜爱格斗游戏的玩家所熟悉喜爱，在我们大家熟悉的GB领域，Takara更是包办了全部SNK格斗作品的移植。



1994年6月30日，Takara将首部SNK格斗游戏移植到GB上，并以《热斗 侍魂》为名，从此，一个GB独有的格斗系列诞生了！游戏出乎意料地优秀，刀剑砍杀的感觉制作得相当棒，必杀技也全部得以保留，虽然人物都变成了QQ的大头版，但一招一式毫不马虎，人物帅气的胜利动作更是得以再现；原作极具特色的音乐也都做得相当不错，并且增加了黑子、飞脚和天草四郎三名隐藏人物；虽然画面只有四级灰度，但厂商的认







真态度使该作的背景很有立体感，相当出色，有些场景如千两狂死郎舞台还将屏风上的麒麟改成了熊猫，令游戏更加有趣。1994年末，GG版的彩色画面、真实比例的《侍魂》也发售了，正所谓有得必有失，虽然GG版比起GB版有着这样那样的长处，但可选人数少了很多，不能不说是一个遗憾。





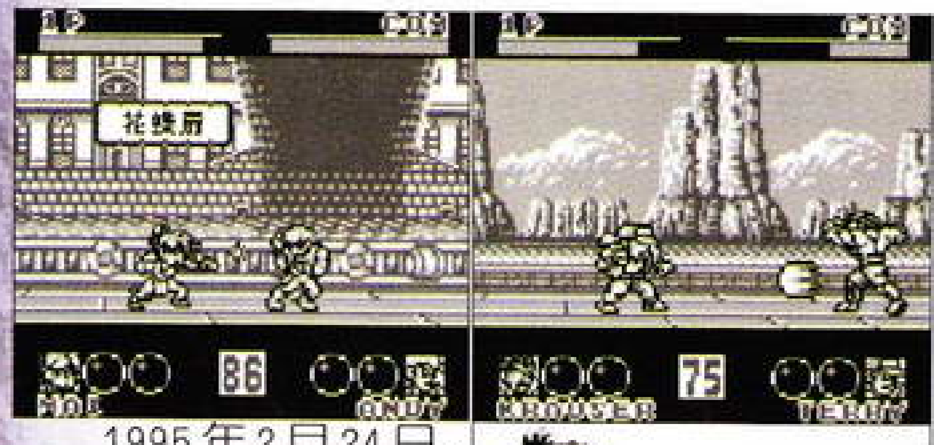
▲"传说中的"黑子、飞脚和天草四郎都会在《热斗侍魂》中登场并可以使用。



说回“《热斗》系列”——Takara是有备而来，在发售了《热斗 侍魂》一个月后，另一款移植作《热斗 饿狼传说2》也发售了，原作中的12名角色全部登场，虽然人物动作略显拖慢并导致了打击感的不足，不过《饿狼》FANS并没有对其恶语相加，而本作其他方面又都做得那么出色：音乐保留了原作的旋律和风格，连最终关克劳撒城堡里那恢弘的交响乐也被很好地模拟出来；画面上，也首次并且惟一一次采用了卷轴动画做背景，人物线条也都很细致，必杀技因为人物比例大而显得更有魄力。《热斗 饿狼传说2》和《热斗 侍魂》一样，都是Takara的尝试之作，虽然有这样那样的不足，但也满足了格斗玩家的渴求，并且为以后“热斗”这个品牌奠定了基础。







1995年2月24日，距离前作半年多，当时SNK旗下另一招牌大作《世界英雄2JET》移植到了GB上，比起前作《热斗 饿狼传说2》，本作在音乐画面上的表现不再那么华丽，但招式及打击力度上的表现却好了很多。和前两作《热斗》作品一样，原作人物一个不减，招式也得以全部保留，人物及一些相应的招式也变得比较可爱。虽然打名人牌的“《世界英雄》系列”在街机上一直未引起太大波澜，但对于格斗游戏相对缺乏的GB来说，这款集结了16名不同时期名人的梦幻格斗还是不容错过的。









距离《热斗 世界英雄2JET》发售后的一年，也就是1996年3月22日，“《热斗》系列”继续推出新作，不过这次Takara并没继续移植SNK的热门格斗游戏，而是玩了个小把戏，将自社的《斗神传》给移植到“《热斗》系列”，打破了人们印象中“《热斗》=掌机SNK格斗”的等式——Takara自己也有格斗游戏的！次世代大战初期，以漂亮的贴图闻名的《斗神传》实际上并不算3D游戏，因此把人物给Q化后做在掌机上，也就没显出什么不自然。也许是Takara自家作品把握得更得心应手，因为本作能让人感觉到画面与操作感方面协调得非常好，而且那些漂亮的“贴图人”变成了Q版也都非常可爱。









1996年的Takara给人的感觉就像突然杀出的黑马那样精力十足，《热斗 斗神传》推出1个月后，开始窜红的SNK新作“《格斗之王》系列”也被移植到了GB上，由于原作人物多等原因，《热斗 格斗之王95》成为了系列第一款在




人数上缩水的移植作，和以前几作相比，本作的人物略显得小；而飞行道具的飞行速度又太快，导致一方面玩家能玩得很爽快，另一方面玩家也经常被带着残影的飞行道具糊里糊涂地打到。不过从总体上说，本作还是相当令人满意的，HARD难度下娜可露露的乱入为这款热闹的掌机FTG添加了更多的乐趣。




还是1996年，当玩家沉浸于方寸屏幕中的热血格斗时，8月23日，系列成熟的里程碑——《热斗 斩红郎无双剑》发售了！





该作人物比例大，线条硬朗粗犷，招式生猛，修罗、罗刹和剑客、剑豪、剑圣各项《侍魂3》特有的设定一个都没少，胜利后的人物特写画面还会有人语配音！要说缺憾，那就是少了花讽院骸罗和千两狂死郎，除此之外，实在难以挑出其他的毛病了。





《热斗 斩红郎无双剑》和《热斗 格斗之王95》两款掌机格斗大作完全引爆了GB格斗大潮，用一根线连上同学、朋友的机子来切磋《侍魂》、《格斗之王》是那时掌机玩家之间的乐趣之一。而后，在1996年一年就推出三款“《热斗》系列”的Takara也开始了沉寂，在沉寂了一年以后，Takara再次带给了掌机玩家以惊喜——《热斗 格斗之王96》！




《热斗96》堪称整个“《热斗》系列”的最高之作：人物比例趋于正常，打击感非常好，优秀的手感和方便的必杀技出招判定令这款掌机格斗游戏拥有了真正意义上的连续技概念。原汁原味的音乐中，操纵着熟悉的角色们在自己的方寸屏幕上激烈地对战，就是本作魅力所在，某些超必杀技的夸张火爆甚至超越了原作，Takara提前带给玩家的暴走八神庵和暴走莉安娜更令游戏爽快度火爆度满点。相信很多玩家都和马修一样，都有过捧着厚大的GB，盯着方寸的屏幕投入地玩着《热斗 格斗之王96》的情景吧？






说到达到系列最高点，就又不幸地提到了机能的限制哦，再继续做出想超越本作的作品也就很难了。1998年3月27日发售的系列最后作《热斗 饿狼传说RBS》便有了这种迹象，不过该作在必杀技方面做得更漂亮更炫，





但无论怎么玩，都会觉得本作不如《热斗96》那样爽快，虽然原作和《格斗之王》分属两款不同风格的游戏系列，但做在GB上还是会让人不自觉地拿去比较，于是就得出爽快不足的结论……





实际上，1998年时的玩家，最期待的“《热斗》系列”新作是《格斗之王97》的GB版，充满了时尚感和爽快感的《格斗之王97》无疑是那时最当红的游戏，有了《热斗 格斗之王96》，玩家对《热斗97》的期待是完全有理由的，不用多么多么超越《热斗96》，能把街机版《格斗之王97》中那些人物和必杀技火爆再现于掌机上即可——然而玩家的这个梦想偏偏没有实现。



现在大家都知道了，当时在街机上意气风发的SNK发现了掌机市场的巨大利润，决定自己推出掌机，由SNK亲自操刀、以《格斗之王97》为蓝本制作的《格斗之王R-1》制作得相当出色，然而供玩家选择游戏过少，这就直接导致了主机认知度的大大降低，更不幸的是，黑白的NGP又被GBC抢先了一周上市……再后面的事想必大家都知道了，GBC战败了NGP和NGPC，但GB玩家期待中的《热斗 格斗之王97》始终没有出现，这对于众GB玩家来说也确实是一大遗憾。



▲没有出现在GB上的掌机版《格斗之王97》。



不得不说的是，在GB玩家强烈期待《热斗97》时，国内游戏店还真出现了一款《热斗 格斗之王97》，单卡价格被炒到90多元，当年马修有幸在沈阳一家游戏店试玩到了，发现这个游戏只是把《热斗95》和《热斗96》的人物简单地整合一下而已，而系统的平衡甚至出招的音效都没有调整，不过马修那时特天真，仍幻想着大蛇一族的四天王和大蛇会作为BOSS登场……很幸运，那时马修核算了一下回家的车费，就咬咬牙放弃了，直到后来家附近的游戏店BOSS进了这盘卡，马修才用别的卡换来彻底地了解了这款所谓的《热斗97》，之后又换了回去。









令人称奇的是大约1999年末、2000年初，国内游戏店又出现了一款《超级格斗99》——当然不是Takara做的，人物头像来自于NGPC的《格斗之王R-2》，而人物也大多直接取之于《热斗95》和《热斗96》，还有像玛丽、山崎龙二则来自于《热斗 饿狼传说RBS》，值得一提的是，游戏中还有不少以前没有出现在



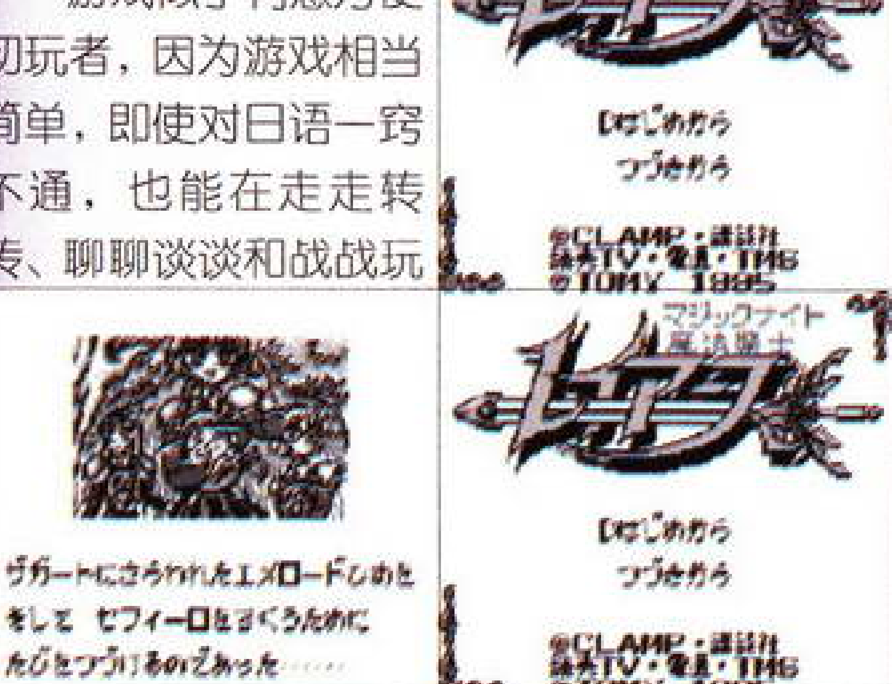
“《热斗》系列”中的角色如大蛇队、陈可汉、克拉克等人，这些都是该厂商按照系列风格自己做出来的，不过出超必杀和MAX超杀的方式非常“诡异”，这个游戏极有可能是国内厂商自己合成制作的。而Takara，则根据多年制作掌机格斗游戏的经验，用旗下人气动画《变形金刚》中的角色们制作了一款更加出色的《超能勇士最强勇士对决》，该作虽然没冠以“热斗”标题，但游戏中处处可以感觉到“《热斗》系列”的激烈与精彩——而完结于GB时代的“《热斗》系列”，也始终未见续作的推出，到了GBA时代的《格斗之王》，已经是SNK Playmore亲自制作。大头可爱的斗士们，已经和他们激烈热血的格斗传说一起和GB成为了历史。难道这就是为GB量身订做的游戏系列的宿命吗？



《魔法骑士》系列

1995年6月2日，Tomy在GB上推出了一款根据CLAMP同名漫画改编的、风格非常清新的RPG——《魔法骑士》，游戏的三名女主角在迷失的森林里中了恶神官的陷阱，分别被困在不同的世界里，于是，三个女孩子开始了各自不同的冒险。1995年时，GB硬件功能已经被发掘出不少，因此这个后起之秀在画面上相当漂亮不说，战斗时MM们发超必杀时还会喊出必杀技名称，而动作也是相当流畅帅气。

游戏似乎有意方便初玩者，因为游戏相当简单，即使对日语一窍不通，也能在走走转转、聊聊谈谈和战战玩玩中通关。战斗很简单，主角的会心一击率也不低——本作就是这么一款轻松的游戏，即使没有同伴，战斗时也不会挂掉。最后，三名女主角轮流单挑最终BOSS将其击败后，便通关了。





玩惯了RPG大作的玩家看到这也许会对该作嗤之以鼻，但对于新玩家，尤其是第一次接触RPG的玩家，本作是非常所带来的亲切感和体贴感是无法言喻的，短短一部作品，足以让新玩家充分体会到RPG的种种乐趣并为之着迷。



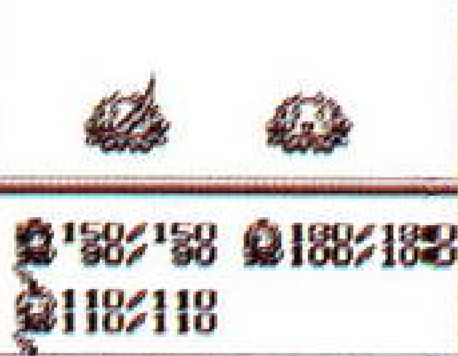
一代的简单体贴受到了玩家的争议，支持者就是喜欢其简单轻松，而反对者则对这种难度产生置疑。而后来《魔法骑士》的第二作《丢失的色彩》就显得非常中规中矩，先是战斗画面改成了《SA·GA》那样的上下战斗——实际上，以GB的机能来说，想实现同屏多角色一起战

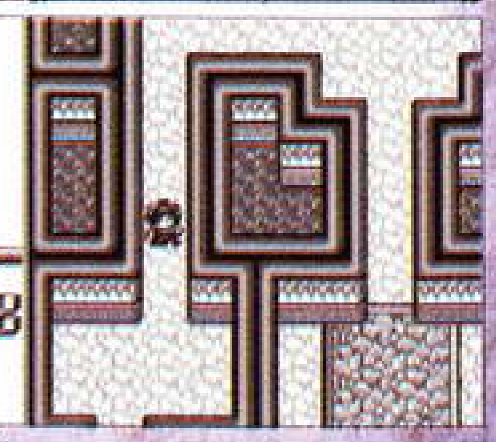






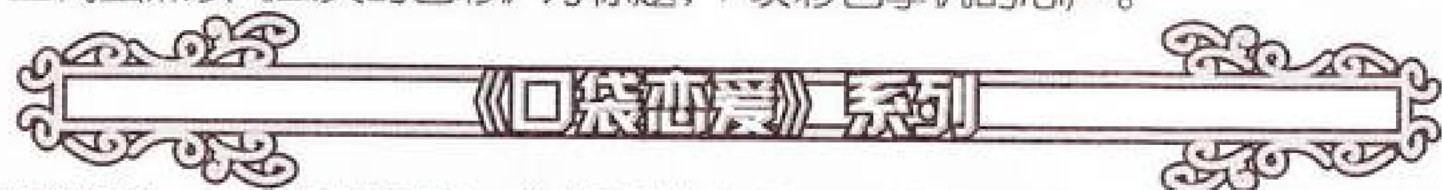






斗，这似乎是惟一的选择。虽然有点无奈，但也使三名女主角并肩作战成为了现实。

其实，系列第一作曾在GB版推出的半年前就发售了GG版，而一代发售后的半年，SFC版也推出了。二代虽然以《丢失的色彩》为标题，且最后通关后三位MM找回了大自然的色彩，但在GB上看可是从始至终都是黑白的，以色彩为主题的第二作仅在黑白GB上发售未免令人觉得奇怪，不过，这个倒也也反映了黑白时代玩家呼唤彩色掌机的心声。



《口袋恋爱》系列

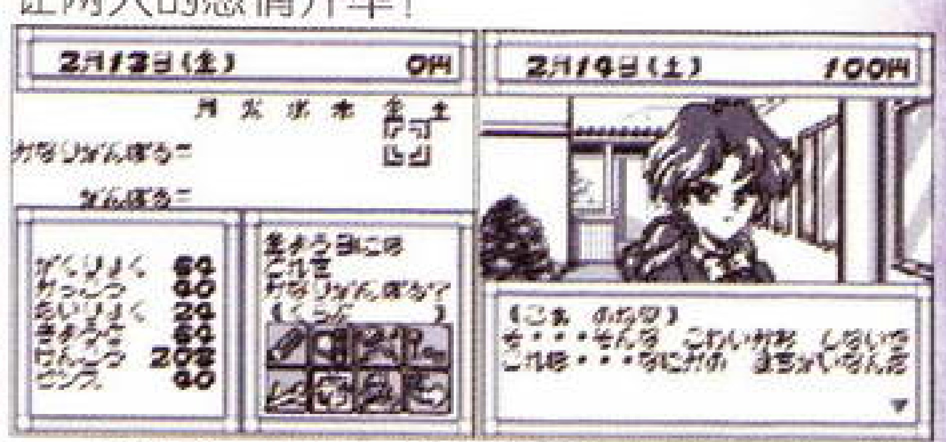
提起恋爱游戏，大多数玩家第一个想到的就是《心跳回忆》了，然而“《心跳回忆》系列”登陆掌机平台时，却已是GBC鼎盛时期的事情了——实际上，在《心跳回忆》没登陆掌机前，掌机上也有不少恋爱游戏，其中最著名的，就是仅属于黑白时代的爱情故事——《口袋恋爱》。



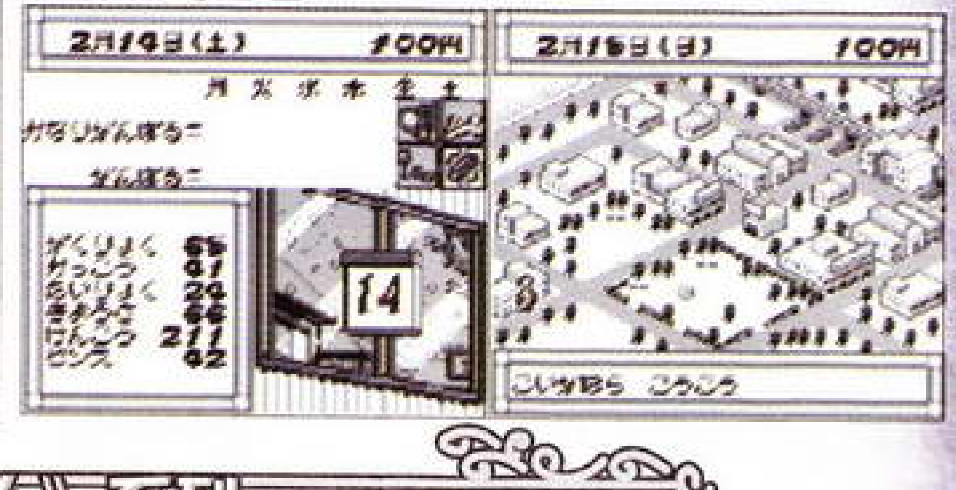
《口袋恋爱》诞生于1997年夏，次年3月第二作也紧跟推出，这个时期推出的恋爱游戏难免会受《心跳回忆》影响。游戏有和女孩子相识时给女孩留下的第一印象的设定——良好的开端等于成功的一半，因此一开始和女孩说话要特别谨慎，否则给人留个“此人很流氓”或“此男极度猥琐”这样的坏印象就糟了。留下了良好的第一印象后，玩家就要在方寸屏幕间和女生们培养感情了。注意，有好多女生供玩家选择，有喜欢运动的、有喜欢赶时髦的、有爱学习的，还有喜欢饶舌的（汗）……而游戏中想要获得女孩的芳心，只有花言巧语是远远不够的，要打工赚钱、要培养特长、要保持良好的魅力形象，还要认真学习……当某位女孩过生日时送上她最喜欢的礼物，好感度会大增！关系亲密到一定程度，就有特殊事件，把握好机会就能让两人的感情升华！







然而和本文中所列的所有经典系列一样，到了GBC时代，这个曾经给不少掌机玩家留下温馨记忆的恋爱游戏就消失了，再没推出过续作。也许，那个时候的恋爱，仅仅属于那个时候的自己……



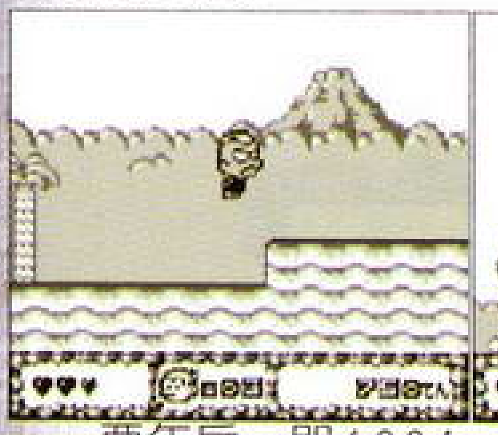
《GB原人》系列

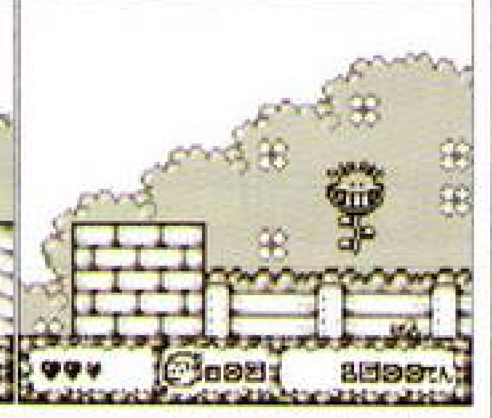
一般来说，ACT是不大会出得好好的就停掉，因为后面的GBC、GBA都为横版过关游戏提供了更加广阔的舞台，不出新作、哪怕就移植一下，也算对得起自己对这些游戏寄以的厚望，然而“《GB原人》系列”没有。“《原人》系列”虽然并非诞生在GB上，但圆头圆脑的原人的滑稽表现还是让原人拥有了一批掌机玩家支持者。

1992年10月，Hudson将其著名的搞笑的动作游戏《原人》移植到GB上，细腻的人物动作，无处不在的夸



张以及丰富的变身，还有流畅的操作再加上系列在当时的人气，都使本作一经推出便受到了玩家的欢迎。





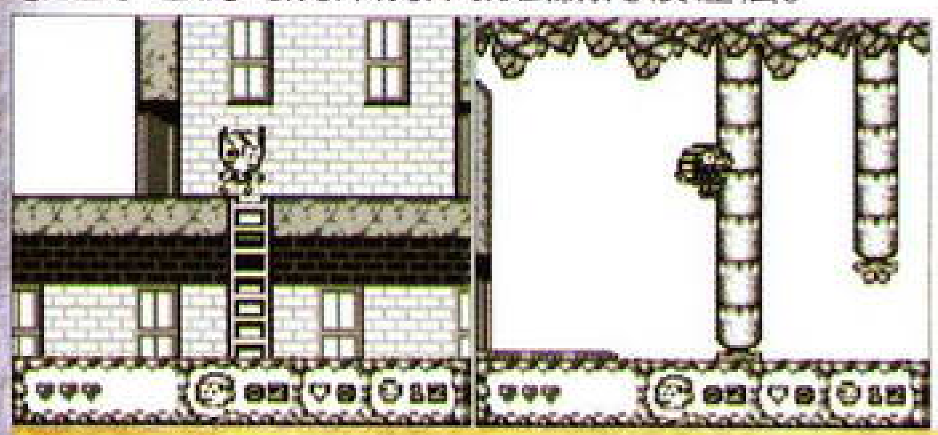
两年后，即1994年，《GB原人》第二作推出，游戏仍然是主角和宿敌——皮鞋一样的哥登三世及其手下战斗。本作的变身做了很多改变，几乎将角色变身状态来一次大换血，前作的经典变身被轻巧敏捷的GB超人、一脸凶相的GB食人、还有头如灌铅能一头扎进地里GB大盗以及在奖命比赛中输掉后缠一身绷带的GB残人所取代。其中，



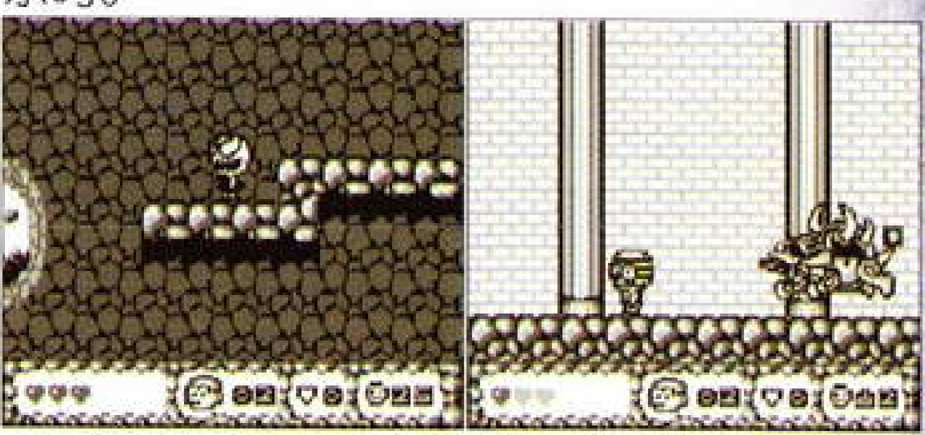




能够在攻击时补血的GB食人在普通关卡相当实用，而GB大盗就废多了。由于被碰一下就会恢复原样，因此BOSS战基本还是要在普通状态下去硬顶硬碰。不过BOSS的行动都是有规律的，掌握了它们的规律规律就会赢得很轻松。

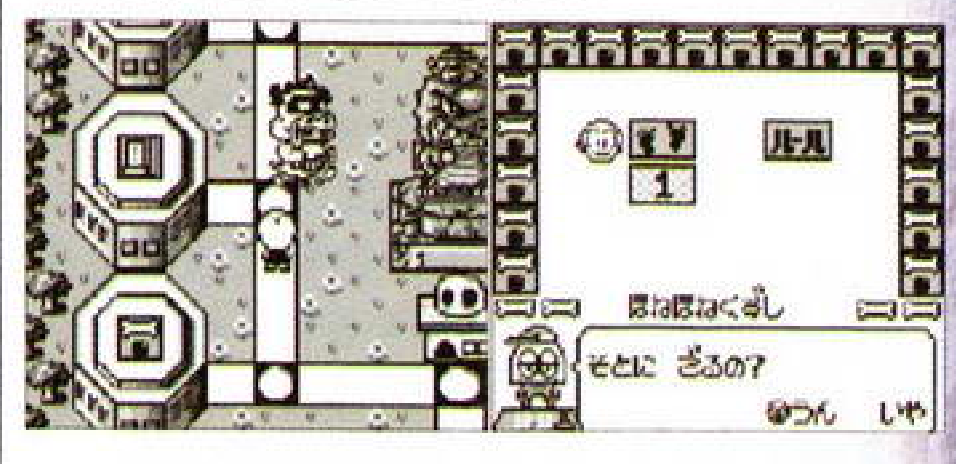


简单的游戏、流畅的手感，使本作玩起来有行云流水般的爽快，而在这爽快之中，又时不时地弄出点笑料——打游戏，不就是为了快乐吗。



除了两款ACT，1994年Hudson还推出了一款小游戏合集性质的《GB原人大陆》，游戏流程基本上就是买游戏券、玩小游戏赢钱、再买更贵的游戏券、玩更有趣的小游戏……小游戏素质一般，但主角是原人，所以支持者也不少。





之后，该系列还推出了整合了两代ACT和一作小游戏合集的《GB原人合集》——不难看出，当年的原人和现在马里奥的多元化炒作手法完全一致，只不过前者没炒起来，1995年7月28日，SFC版"《超原人》系列"第二作推出后，Hudson在家用机、掌机上都没再推出过"《原人》系列"，一代ACT明星就此陨落！



写到这里，GB十大绝后经典也就全部介绍给了大家，不知道这些游戏大家玩过了多少，又有多少大家心目中的经典未被收录——长江后浪推前浪，当开天辟地时代的功臣们逐渐归为历史时，"《瓦里奥制造》系列"、"《我们的太阳》系列"等新系列也朝气蓬勃地奋进着，读完此文的你我，有幸亲眼见证了从GB至今掌机的发展历程，除了感慨，也只能默默悼念那些曾经于黑白时代陪伴我们无数个不眠之夜、留给我们温馨怀念的掌机游戏。尽管今天百花齐放的掌机游戏中没有了它们的影子，然而它们在那个时代带给玩家的乐趣和在整个掌机游戏发展中所起的重要作用，是谁也无法替代抹消的，因为，它们属于黑白时代，属于黑白时代就喜爱掌机的玩家们！

CDMA Unija游戏大搜捕

可能很多朋友看到Unija字样会一头雾水，Unija是何东东？听小超慢慢道来。Unija的全称为“Unicom Java”，是中国联通与美国Sun公司联合推出的基于CDMA 1X手机的Java应用平台。Unija可以兼容普通手机的K-Java程序，使得游戏厂商很容易将Java游戏移植到Unija上面。现在，大家手中的GSM手机大部分都支持Java，但GSM的Java游戏可以随意通过电脑用数据线传输到手机中去，不能很好地保护版权。相比之下，CDMA的Unija有着非常好的加密性，作为用户，不能随便向手机里面传送Java游戏，只能通过联通的“神奇宝典”栏目下载。另外联通还为Unija游戏采用了单独的数字许可证，将游戏与手机号码捆绑在一起，即使换了UIM手机卡，游戏也不能正常运行。这对厂商无异于最好的消息，不用担心游戏被盗版，Unija也因此吸引了国内众多手机游戏厂商的兴趣。而对小超一样的用户，则只能哭了……不过还好，无限期限的Unija游戏一般为15～20元一个，不算太贵，（别打俺，555……）并且大部分游戏都提供1～3次下载试玩。接下来让我们进入精彩的Unija游戏世界吧！

文 小超 编 马修

支持Unija的手机

由于CDMA的主芯片是美国高通研制，因此，大部分CDMA手机的游戏平台都是基于高通的Brew。目前国内支持Unija的CDMA手机只有3款（瀑布汗ING）！因为我们是掌机饭，所以我们只关注手机游戏方面的性能。至于通话时间什么的参数，大家还是找宣传彩页看吧，活活。

三星 X859



第一款支持Unija的手机！屏幕为65536色的TFD液晶显示屏，分辨率为160×128像素，铃声是YAMAHA芯片的40和弦。这款手机售价1500元左右，大概是打低价位市场的关系，手机没有外屏，但是色彩和声音都还算不错。不过处理器偏慢，运行某些游戏时有迟钝感。

摩托罗拉 E615



MOTO推出的Unija手机。内屏幕采用65536色的TFT液晶显示屏，分辨率为160×128像素，铃声为40和弦。采用TFT液晶显示，色彩非常出众。由于新上市的关系，所以售价较高，在2700元左右。

LG W800



惟一一款支持Unija的世界风双模手机，也是目前小超的通讯工具。CDMA高端机型，售价在4000元左右。机能当然也是最强的，内屏是26万色的TFT液晶显示屏，分辨率达到了220×176像素，铃声则为当前最高的72和弦。另外，由于采用ARM9处理器（和NDS的CPU相同），所以运行游戏非常快。不过因为分辨率的关系，支持上面两款手机的游戏不一定支持W800。

游戏操作

Unija游戏的操作很简单，托定制手机的福，按键基本统一。游戏中的方向键为手机上部的四维方向键，或者是键盘的2、6、4、8这四个数字键。炫键（即WAP上网的那个键）一般为动作发出键。如果游戏按键多的话，会从其余数字键中设定。每个游戏都有详细的帮助说明，建议游戏前仔细参看。

Unija游戏介绍

目前Unija平台上已有游戏近百款，而且基本每周都会有新游戏推出。Unija游戏中有些是完全原创的作品，有些是FC甚至NOKIA的S40、S60等其他手机平台的移植作。下面小超介绍一些其中比较优秀的作品。

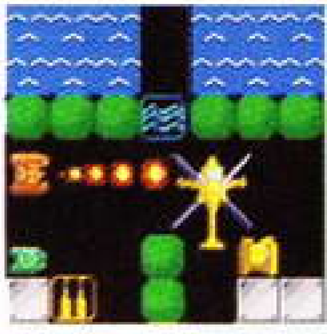
1.铁甲战魂

厂商：北京志联万通通信技术有限公司

容量：99KB　类型：STG



FC时代经典游戏《坦克大战》的Unija移植作品。取得各种道具以加强坦克性能的设计被完好地保存下来并发扬光大。游戏最大的变化是游戏画面的增强，竟然有直升飞机等兵器出场，着实比FC版本现代化了很多。不过由于可视面积太小，很难把握战场全局，所以老窝经常被轰。





2.真爱物语

厂商：北京天际互动数码信息技术有限公司

容量：90KB　类型：SLG



移植自诺基亚S40系列手机的同名游戏。创意来自大众化的恋爱游戏《心跳回忆》。玩家扮演一名刚刚踏入社会的毕业生，一边工作，一边努力讨得女孩的欢心。因为是本土公司设计，所以游戏非常中国化，全屏的中文让小超感觉异常舒服！游戏还融入了很多时尚元素，比如发手机短信等等。在情人节那天，向你告白的女孩会是哪一个呢?





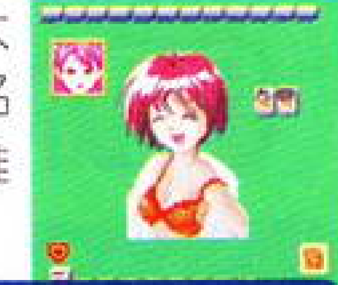
3.麻将幻想曲

厂商：北京快乐金拇指信息技术有限公司

容量：95KB　类型：ETC



手机上肯定少不了麻将游戏！这款游戏在规则方面完全中国化，任何人都能非常容易地上手，只可惜不是传统的四人麻将。游戏中的卡通MM很可爱，赢局的话，会现身道贺，喜欢麻将的一定不要错过哦！另外，Unija上还有一款以四大名著中的人物为主角的《名著麻将》也非常不错，同样推荐！



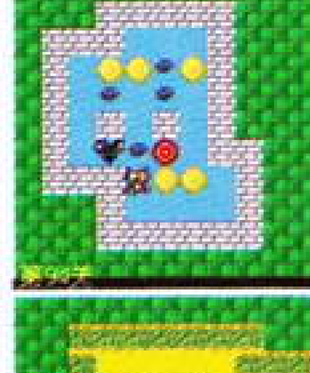
4.猫和老鼠

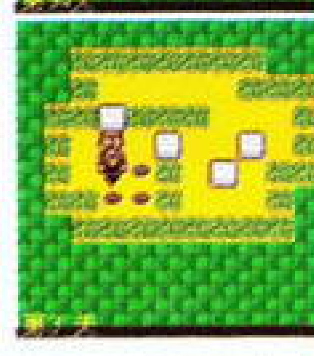
厂商：北京志联万通通信技术有限公司

容量：68KB　类型：ACT



借鉴了《仓库番》创意的游戏，玩家需要推动石头把所有的老鼠洞都堵上！游戏共有100关，而且从第一关起就不容易。一点一点挑战你的智力吧。





5.超级玛丽

厂商：北京快乐金拇指信息技术有限公司

容量：76KB　类型：ACT



刚看到这个游戏的时候，小超还一阵惊喜，结果DOWN下来后发现是仿照FC《马里奥兄弟》的作品，即在国内我们俗称《水管工》的游戏，马里奥大叔在水管中钻来钻去，迎击敌人。画面和FC非常相似，基本是完全照搬原作，喜欢怀旧的朋友可以一试。



6.传奇英雄

厂商：北京星海信通科技有限公司

容量：127KB　类型：ACT



和网游《传奇》一点无关的横版过关游戏。游戏的流畅度不错，就是关卡短了点，只有四关。游戏的画面基本到了FC后期的水准，废墟、古树等场景做得都不错。



7.朱雀传

厂商：北京华娱无线科技有限公司

容量：94KB　类型：STG

以中国神话故事为背景的纵版射击游戏。玩家操纵朱雀射击，而敌人是麒麟、雷兽、化蛇等神话中的怪兽。游戏的画面非常古典，音乐也很激荡，每关最后还有魄力十足的BOSS登场。操作也很简单，朱雀是自动发子弹，玩家只要操纵方向键就可以了。本作可以说是Unija射击游戏中的上乘之作。





8.陆虎

厂商：北京志联万通通信技术有限公司

容量：103KB　类型：STG

第一人称的射击游戏，玩家扮演一名炮手，在沙滩上狙击向我方阵地袭来的敌人，玩法类似《抢滩登陆》。游戏中的武器有四种，除了机枪还有对空、对地导弹等等，用以射击敌人的战斗机和坦克。美中不足的是游戏场景实在单调。游戏中补足弹药的设计加重了按键负担，小超一到弹药用尽时就手忙脚乱。





9.吞食天地 吕布传

厂商：北京华娱无线科技有限公司

容量：98KB　类型：ACT



以三国为背景的横版动作游戏。话说吕布和貂禅在三国统一后过着幸福的生活，可不幸的事发生了，貂禅被人绑架，英雄救美的故事再次开始！吕布的动作非常丰富，还可以施展各种魔法。游戏场景也不错，虽然粗糙，但基本再现了街机三国的韵味。



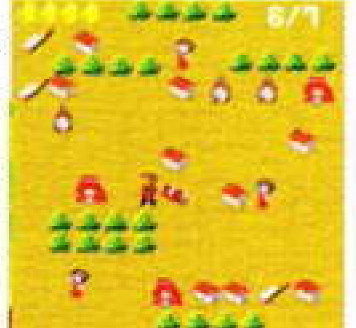

10.妻管严

厂商：北京志联万通通信技术有限公司

容量：77KB　类型：ACT



相当有创意的超级白痴游戏，游戏画面也很弱。主人公不断躲避老婆的追击，去收集香烟、美酒、钱币和MM，攻击方式则是用爆竹吓唬老婆，达到过关分数就算胜利。活活，让那些被老婆管的紧的男人们通过游戏来发泄一下吧！



11.凉子西餐厅

厂商：北京志联万通通信技术有限公司

容量：72KB　类型：ETC

主人公凉子是到餐馆打工的女服务生，要做的工作可真不少，点菜、上菜、收款……真是太忙了！游戏的画面很卡通，不过画面太小，小超经常看不清客人要的是什么东东而导致游戏OVER。




12.凉子钓鱼乐

厂商：北京志联万通通信技术有限公司

容量：78KB　类型：ETC



Unija上惟一的钓鱼游戏。操作非常简单，左右键操纵小船平移，下键放钩，上键收钩。游戏难度不大，只要有耐心，慢慢放钩、慢慢收钩一般都能钓到鱼。



13.格斗之王

厂商：北京志联万通通信技术有限公司

容量：86KB　类型：FTG

明明是《街霸》中的人物，却用了《格斗之王》的名字，汗！虽然开头很烂，但进去后画面还可以，人物是正常比例，背景也是原创，层次



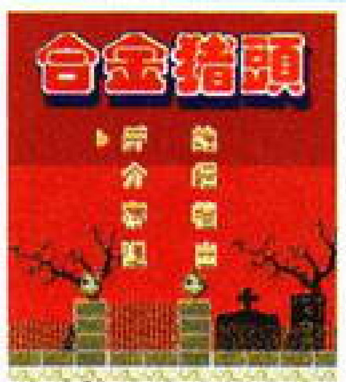


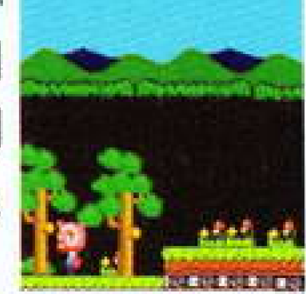
感不错。但游戏的手感比较差，招式缩水尤为严重。

14. 合金猪头

厂商：北京志联万通通信技术有限公司

容量：103KB　类型：ACT



动作过关游戏，不要看成《合金弹头》哦。游戏的设计很搞笑，主人公小猪的绝技是跳起来翻身180度用头撞击敌人，遇到高墙还可以用牙攀岩而上。敌人则是大灰狼、狐狸等等，有点童话意味。

15. 空战 1941

厂商：北京快乐金拇指信息技术有限公司

容量：89KB　类型：STG





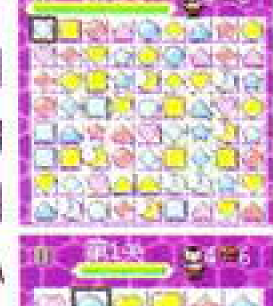
以二战为背景的纵版射击游戏。游戏画面和音效都很不错，飞机可以换炮，另外游戏中按5键可以放保险，消灭所有敌人。

16. 连连看

厂商：北京志联万通通信技术有限公司

容量：58KB　类型：ETC





时下流行的益智类游戏，非常考察眼力，只要消去相同颜色和形状的方块就算顺利通关。小超经常一玩就一个多小时，感觉手机上还是很适合这种简单却又充满趣味的小游戏。

17. 圣剑玫瑰

厂商：北京通联天地科技有限公司

容量：110KB　类型：RPG






以中世纪欧洲为背景的RPG游戏，讲述主人公米索经历了重重危险，战胜魔王，解救公主的故事。游戏采用了类似《火焰之纹章》的系统，游戏中的物品和魔法都非常丰富，可以说是Unija上最棒的RPG，小超强烈推荐！

18. 格斗三国

厂商：北京华娱无线科技有限公司

容量：102KB　类型：FTG




以三国为背景的格斗游戏。登场的武将有六位：黄忠、许褚、赵云、吕布等三国时期著名人物，每个人的必杀技也各不相同。不足之处是人物过小，场景略为单薄。

19. 荒漠骑士

厂商：北京天际互动数码信息技术有限公司

容量：90KB　类型：ACT



同样来自诺基亚S40手机的动作射击类作品，玩家扮演西部牛仔与恶势力进行斗争。游戏分成两部分，平时为横向过关类，到关尾时则变成纵向单挑模式，很有临场感。游戏可以设定手枪“自动开火”，只要移动方向键前进就可以了，非常体贴玩家。




20. 骷髅先生

厂商：北京志联万通通信技术有限公司

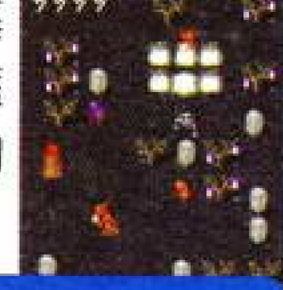
容量：98KB　类型：ACT



为了阻止魔王毁灭人类的阴谋，玩家扮演的骷髅需要找到魔石。



游戏画面很阴暗，主场景在墓地，要不断的打击敌人，收集蓝色和紫色的魔石，有点"暗黑"的味道。



21.美式桌球

厂商：北京世纪三虹信息技术有限公司

容量：64KB　类型：SPG

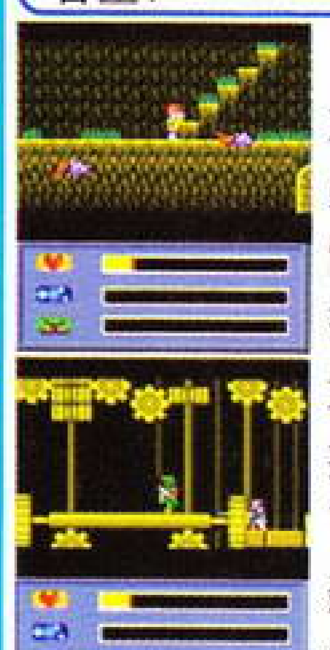


这款游戏采用了9球模式，和实际的桌球差不多。游戏画面分成两部分，左边是桌球画面，右边则是状态画面。玩家不仅可以调节击球的力度，还可以调节击球的角度。游戏模式不少，除了单人模式，还有双人模式，可以和好友一比高下；挑战模式中则是和电脑(手机CPU？)对打，其中以专家难度最为BT，电脑会一口气把所有的球都击到洞里。

22.永远的伊苏III

厂商：北京秦网科技有限公司

容量：156KB　类型：A・RPG



日本FALCOM的动作RPG大作在Unija平台上粉墨登场！虽然画面比较差，但游戏的精髓被保留下来。玩家操纵阿德鲁在费卢伽娜大陆冒险，不断地收集宝物、升级，目的是为了打倒伽卢拜伦魔王！因为增加了动作要素，游戏的操作很复杂，小超经常因为忘记键位而OVER。

23.特警行动组

厂商：北京秦网科技有限公司

容量：139KB　类型：ACT

反恐动作游戏，玩家操纵特警队员抢救被挟持的人质。可选的人物有两名——狙击型和火力型，各有特点。游戏场景很丰富，楼房、港口、地铁等各种地形都有，玩家要充分利用地形的优势向敌人发起攻击。新手的话，建议从初级开始，否则会死得很难看。







24.梦幻岛

厂商：北京无限新感觉互联网信息技术服务有限公司

容量：80KB　类型：ACT



THQ制作的手机游戏，现被国内公司移植。游戏中要小心大马蜂的攻击，只要收集全部的水果就算过关。游戏在"梦幻岛"上展开，分三个舞台，共12关。游戏画面清新，适合茶余饭后消遣。





25.街头霸王

厂商：北京华娱无线科技有限公司

容量：110KB　类型：STG



Q版《街头霸王》，背景简单，人物非常可爱，招式基本完全移植，只是在手机小小的键盘上不大容易发挥出来。游戏共有四种模式，除了普通的竞技模式外，还有时间挑战模式和试练模式，也能查询人物的出招。本游戏的画面虽然不如前面介绍的《格斗之王》，但手感却异常好，推荐给喜欢格斗游戏的朋友！





呼呼一气介绍了25个Unija游戏，不知大家有没有找到自己喜欢的，虽然Unija平台推出还不到半年，但各种类型的游戏基本都已齐全，其中还有不少属于比较精品的游戏。希望这个新游戏平台在新的一年里能带给我们更多的惊喜。

本杰明的PS2手掌机

译 江西恐龙
编 马修

爆炸新闻——PS2谋杀案！



游戏特派员江西恐龙向您特别报道：今天在《掌机王》编辑部附近发现了一个压碎的PS2盒子，当地官员说很可能是这台PS2要被扔进附近的一个环保垃圾箱里，但却被意外地掉在了外面。

“最奇怪的是，我们并没有在PS2机壳里发现任何硬件设施！”当地的法医为我们介绍道，“我们认为这台PS2死亡的真相有很多疑点，我们还进行了尸检，我们在验尸的时候仔细检查过了，尸体的内部是空的，里面什么都没有，真是奇怪！”



警察对事态的发展本无太大兴趣，他们对此并未发表任何声明。但是事情变得越来越严重，有人又在附近街道上发现了一组被摔坏了的锂电池，和PS2的尸体一致的是——这组锂电池的内部同样被掏空了。

“一台被掏空了的PS2以及一组被掏空了的锂电池？我真是不明白。”一位当地侦探说道，“我这一辈子破过不少案子了，但像这样的案件我还真是搞不明白。我们将跟踪调查这件事情，请大家关注！”

嗨！大家好。还记得我吗？我是本杰明，就是上次给大家介绍过将FC、SFC、及PS改装成手掌机的美国玩友。现在我再次给大家带来一个改装故事。这次的主机是什么呢？如果你期望在手掌上玩到《GT3》、《鬼泣3》、《铁拳5》等等大作，那么你猜对了，这次我将要改装的主机正是Sony的PS2！我决定一步一步地解析我将家用游戏机改装成手掌机的过程，我最常被问到的问题是这些东西是如何被改装出来的，所以我这一次尽可能地将改装步骤描述得详细一些。好一次性满足你们的好奇心！

故事的开始时间总是会很遥远，这次发生于很久很久以前……那个时代的人们，出门要乘坐汽车，交流要靠电话，家里面还用着冰箱、微波炉……那是遥远的2004年初(不就是去年么，西红柿鸡蛋狂飞)，我那时候脑海里突然蹦出了将PS2改装成手掌机的念头。说干就干，我那时用来实验的样机还用的是普通型PS2。一切都很顺利，甚至最后连锂电池问题、液晶显示屏问题都解决了。但是最后工作在光驱部分遇到了麻烦，由于老式PS2的光驱体积过于庞大，而且我设计不出一个完美的光驱缩小方案，因此这个问题将整个进程一搁就搁置了一个春天，在问题产生的阶段，我开始尝试用休息来回避这个问题，我那时候写了一本书。

当10月份书写好后，我又可以重新回到PS2的手掌机改装计划中来。这个时候Sony刚刚公布缩小型PS2，当在因特网上看到PS2的形状时，我惊呼：Sony竟然比我提前走了一步！于是我暗下决心，我的目标是在Sony官方正式发售缩小型PS2之前完成我的PS2手掌机，那样的话会使得我这项工作更有意义。但是很遗憾，光驱问题始终无法解决，我眼睁睁地看着缩小型PS2发售了。通过了解我发现：缩小型PS2随机附带了一个变压器，那也就意味着其主板是和电源分离的！老型号PS2的电源由于和主板设计在一起，因此很难对其体积做出优化。我觉得缩小型PS2很适合我研究，于是我上街购买了一套。

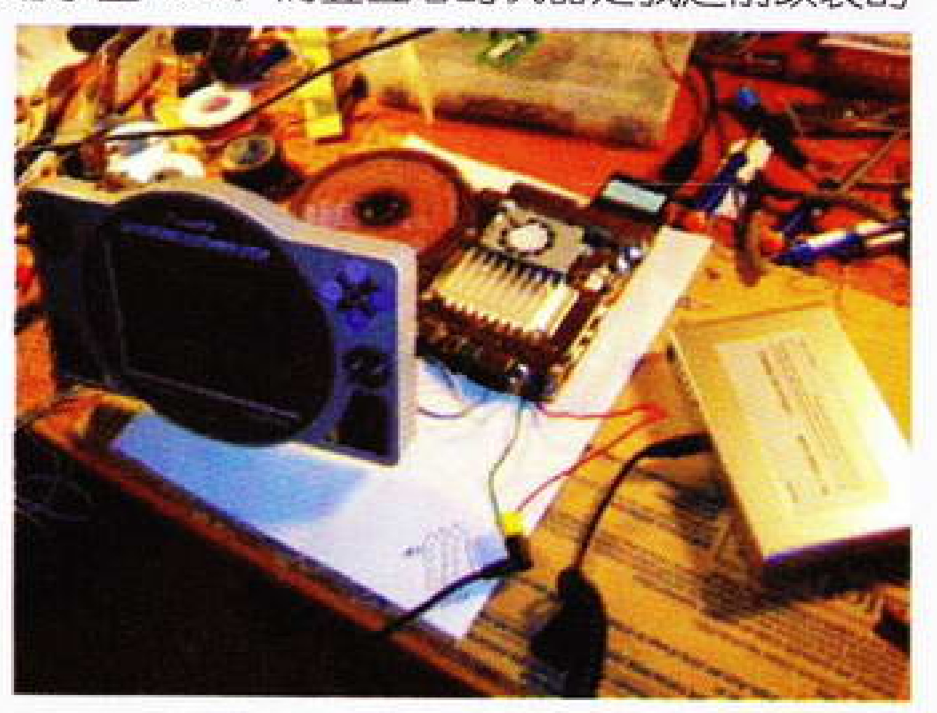
要想完美地将一台家用机改装成手掌机，首先要考虑的便是电池问题。最好的结果是可以设计一个让主机连续工作几个小时的方案。(想一想让PS2脱离电源连续工作数小时，这几乎让我感到抓狂！)不仅电池的电量很重要，它

的体积我也要充分考虑，因为现有的电池技术限制了电池的发展，电量和体积永远都是成正比的。电池的尺码一旦摆在那里，你就不得不正视电池体积这个恼人的问题。

我记得在沃尔玛超市看到过有锂电池卖，是用在便携式小型DVD播放机等类似电器上的。但是我关心的是它如何能达到9伏特的电压输出以及5400毫安的电量。最后经过实体考察，我终于找到了数值相符的电池组。我将电池买回家，并且在家里将它拆开，发现里面是6节强劲的工业封装电池，一直听说中国的电池工业很发达，以后有机会一定去中国买工业电池。像我这样购买电池组成品，然后拆取里面的电池，实在是件很亏的事情。(如果你想问我为什么不去单买电池，那么我告诉你，单卖的那些电池其电量都达不到我的要求，往往是工厂定做的工业电池才拥有骄人的电量)

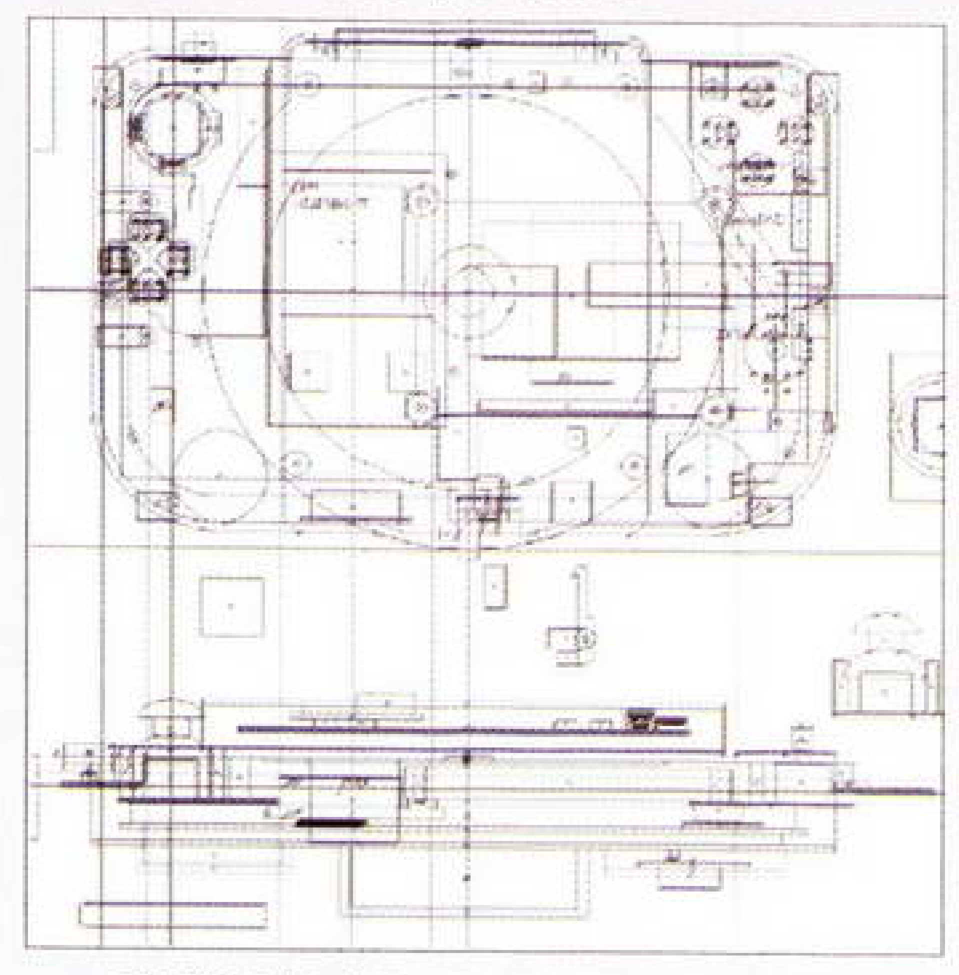


小心操作！一旦涉及到电这个玩意，就得小心行事。接下来，我把PSone的5英寸液晶显示屏和缩小型PS2连接起来。我记录下每一步测量结果，最后我得出结论：主机运行时，电流大小大约是1.9安培。这个数值并不是很大，以目前我购买的电池来看，支持连续开机几个小时应该没问题。照片上的那台骨架机器便是缩小型PS2，而竖立着的机器是我之前改装的



SFC手掌机，请大家不要误会我是同时开启了SFC手掌机以及PS2两台机器。实际上我关闭了SFC机器，仅仅在使用SFC手掌机的那个屏幕，如果大家记忆力不错的话，大家应该记得我当时是用PSone的屏幕来做SFC手掌机屏幕的。

电池的成绩基本令我满意，如果照此估计的话，成功地让主机正常运行几个小时完全不是问题，下一步便是设计机器的外壳，我把所有部分的体积都计算进去。其中包括电池、电池线路板、小型PS2主机的主板(Sony已经做得够好了，我无法为这块主板做任何改动)、DVD光驱、手柄。我用Abode Illustrator这个软件设计了外壳线路图，什么？你听说过这个软件？没错！《掌机王》编辑部也在用这个软件，Abode公司的系列平面设计软件被很多人使用着。(呵呵，扯远了……)在设计的时候，我特意留心了所有结构的衔接处，空隙不管太大或者太小，都会使部件连接不上。其中任何一个小错误都有可能让我前功尽弃。最后花费了很长时间，终于把设计图纸打印出来了。怎么样？有没有一种很专业的感觉？



我设计时全部都是用矢量绘图，也许你会问："本，你为什么不用3D软件设计呢？也许用3D软件的话会使得你的工作更加便捷！"一方面，我对2D软件熟悉一些，因为我以前用过；另一方面，在工业制图时，2D制图会更精确、更直观。如果要做渲染出来效果图，那么当然是用3D软件了，但是我现在的目的是确定各种数值，这一切都让我觉得用2D软件是个正确的决定。一般设计一个工业产品，都需要制作三

视图，即主视图、俯视图和左视图，这三张图排列在一起可以直观地构成一张完整的工业设计图。这回我偷了点懒，只做了个两视图，不过还是花费了我很大力气。毕竟我不是学工业造型设计出身的，这是后话。

进行这番设计，大约花费了我一星期时间，其间做到麻木了，实在无法将工作继续的时候，我就玩一玩《横行霸道 圣安德里亚斯》，让大脑稍加休息。我把所有的时间都花在了如何把这台PS2手掌机设计得更小、更轻便、更省电上面。一旦有某一个小细节让我感到不满意，我就从头再来。当我一步一步，在电脑屏幕上看着设计图从无到有，从简单到复杂时，我从内心感受到了无比的愉悦。虽然中途改动了无数次，但那是值得的。

随后我用一个功率为60W的激光雕刻机，从买来的有机塑料上取出了我所要的侧面外壳部件，并从一张坚硬平滑的金属片上取出了PS2手掌机必需的表面面板，接下来我要做的是把这两个性质截然不通的部件磨平、打光，并拼接到一块……



正如你从照片里看到的，我用超强力胶水把塑料壳粘到金属面板上面。它们衔接得天衣无缝，淡黄色的金属反光令外壳妖艳无比。而磨砂质感的塑料侧面外壳也为手感添色不少。事实上，很多工业产品都大量使用这种塑料+金属的设计方案，一方面节约成本，另一方面也确实有它的科学合理之处。

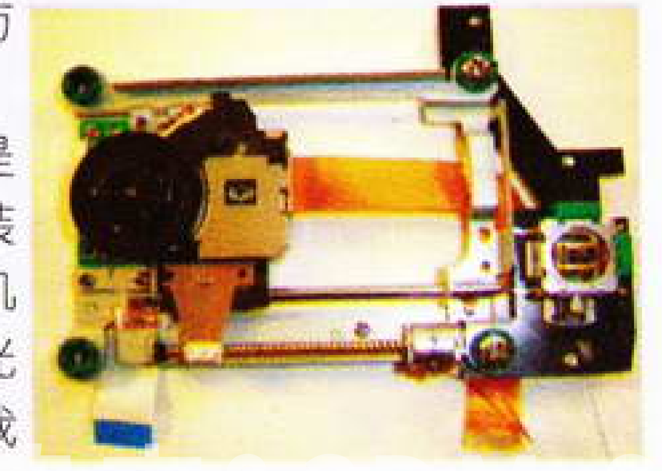
还是那张照片，在机壳的顶部你可以看到一片稍小的金属片，上面留出了几道整齐的空隙，它是以散热窗口的身份准备安装在手掌机上端的，在PS2手掌机工作的时候，我希望可以透过它的空隙将光驱下面散热片的热量导出。当然这一切都是理想状态下的情况。如果我的散热方案还是不行的话，我想在美国北部威斯康星州的玩友会喜欢上这台游戏机，因为它的热量一定可以帮你度过一个美妙的冬天，试着想像一下抱着个暖炉玩PS2游戏的感觉……



接下来我需要把电池安装好，这个步骤很麻烦，因为主机内部空间非常小，尽管买来的电池块的包装已经被我抛弃了，但内部电池的体积仍旧不小。有时候一些莫名的问题会打乱我原来的思路，比如原先没有想到电路板上有些焊接点有一点厚度，这个时候就不得不小心翼翼地将高耸的焊接点削平。而排线同样也会影响到电池的摆放。在完成这个步骤的同时，我还把L、R键的工作也稍带做好了。

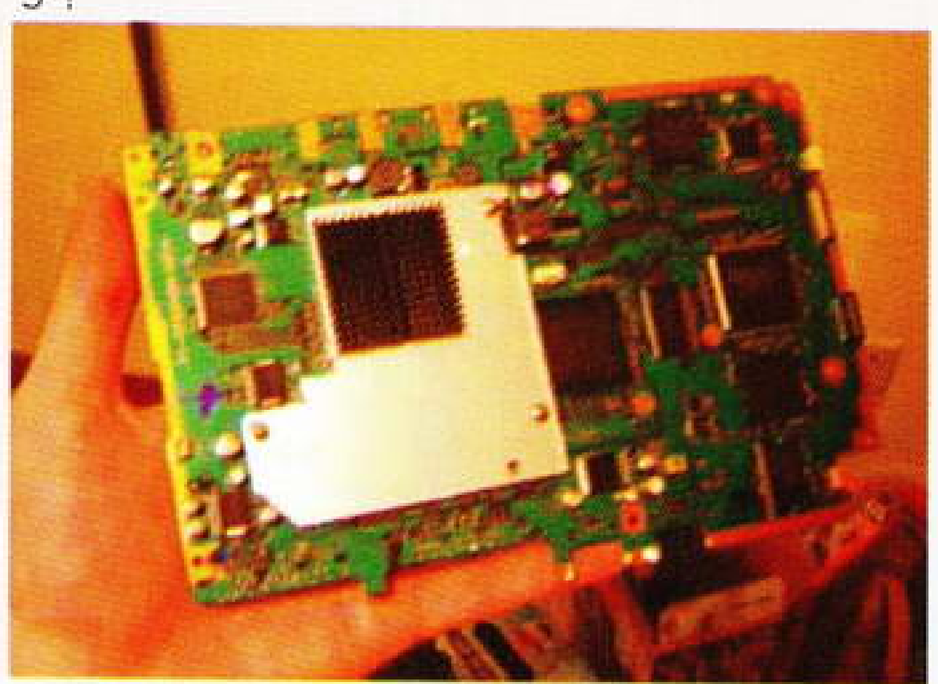


我在电池与主板相连的电路上安装了测试电阻，我为25%到100%这四种电量状态分别设定了相应的发光电阻，一旦电量到达预定的目标，相对应的发光电阻便会亮起来，这样一来我可以轻松掌握电量的多少，从而轻松得知离充电时间还有多久。这些发光电阻都安装在主机的背面，因此我总是要将主机转过来才能看到电量剩余量，如果你在镜子前玩游戏，那么你可以轻松得知剩余电量。(笑)这个问题不是大问题，所以我也就没有尝试去将这组灯改装到主机前方了。



这就是我打算安装到PS2手掌机上的PS2光驱，是从我

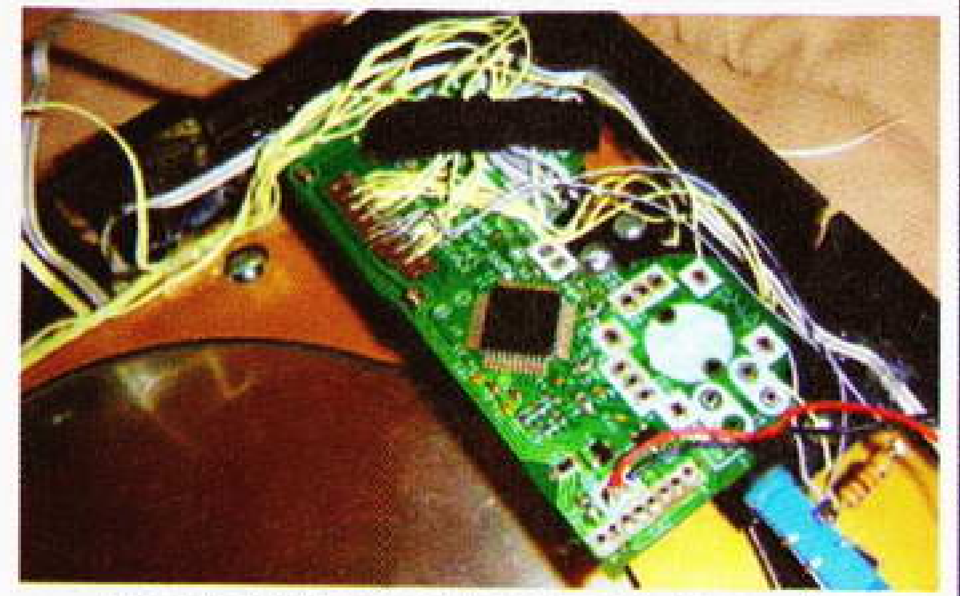
买来的超薄型PS2上拆下来的。它的体积相当小，可以说帮了我一个大忙。年初的工作正是因为老型号PS2光驱体积过大并且很笨重才导致无法开展下去，那大光驱真让我感到讨厌。说句题外话，“讨厌”(Cumbersome)这个词老是让我联想到“黄瓜”(Cucumbers)。大家注意到了光驱右边的电路板了吗？没错，那是我加上去的类比摇杆的电路板。说起来还真是偶然，当我正计划该把左右摇杆安装到什么地方时，我惊奇地发现光驱右边的空隙和类比摇杆的电路板非常的吻合，稍加计算我便发现利用光驱右支架上的螺丝把它们安装到一块是再好不过的决定了。费了一番周折之后，终于弄好了！



这是我重新为PS2的CPU安装的散热片，原料是一块铝合金材料，在考虑到要把它安装固定在主板上时遇到了一些麻烦，因为主板上到处都是板载线路，可以打孔的空间实在是太少了，最后我在几个相对空旷的位置打上了孔，用螺丝将其紧紧地固定在了主板上。也许有人会问我为什么要重新为这台PS2手掌机设计散热方案。答案有两个，一是因为我改装的这台主机空间更小了，于是需要更大面积的散热片，二是因为主板上方还准备安装光驱等装置，在结构如此紧凑的情况下，有一块类似挡板的东西放在这里，可以给主板消除不少安全隐患。当然，这一切工作都要涉及到一个绝缘问题，不管是光驱还是散热板还是CPU，其相互之间都要做到安全绝缘。绝缘的方式有很多种，比如在螺丝口上放置橡皮垫等等，这些问题我在此不多做说明，太长了。

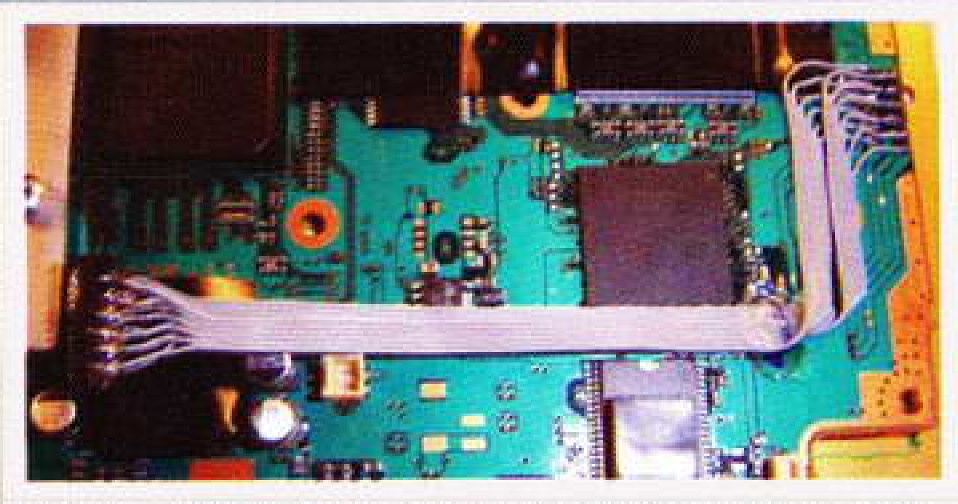
在右上图中，PSone的液晶显示板用转换线连接了起来。我使用的是RGB输入，这样的输入效果最好。不过如此一来，我要想办法把那5条线做得非常细(红、绿、蓝，左声道、右声道)。注意我是怎么为那些线编号入座的，搞错了只会让画面显示错误或者烧毁液晶显示板，清楚哪条线接哪个口后，之后的工作就不会出现任何问题。PSone液晶显示器原来已经带有双声道喇叭，因此只需要稍加改装，即可继续为PS2手掌机服务。液晶显示器背后的那块电路板就是显示器专用主板，这一部分也基本上没有改动的可能，我打算把整个液晶显示器(包含屏幕以及主板)当作PS2手掌机的CD盖来使用。惟一变动的只是把喇叭转移到了PS2手掌机的机身上。





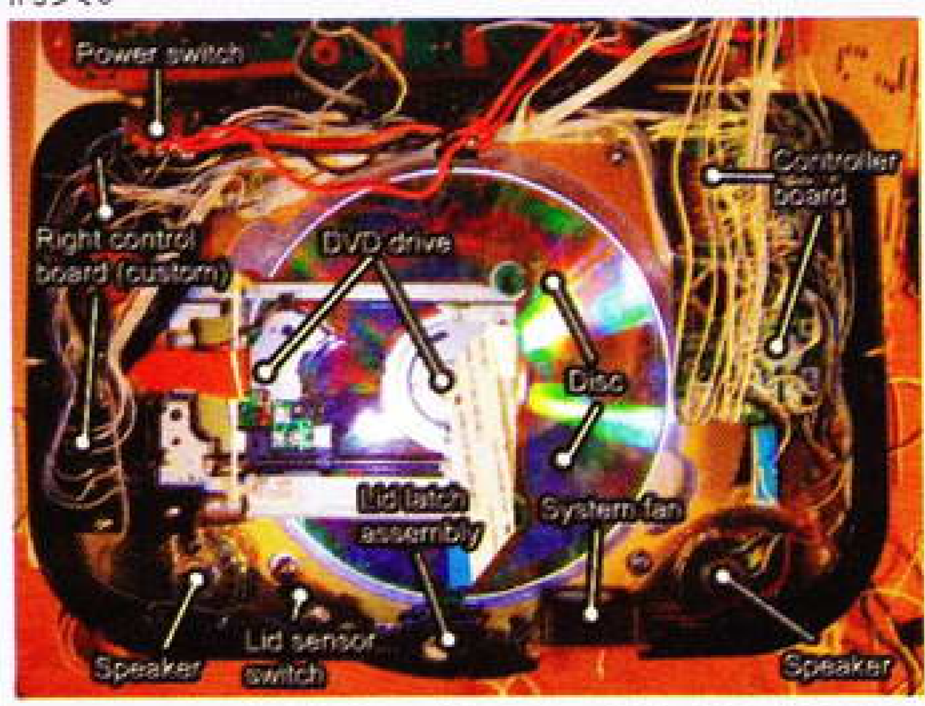
接下来是最需要慎重处理的部分，包括排线的安放以及所有剩余部件的装填。首先最大一个难题是PS2的左摇杆，之前由于已经固定了右摇杆的位置，因此左摇杆的位置也等于是不可变动的，不然会使左右摇杆的位置显得不平衡。在计算好它应该在的位置后，我尝试了把它安装上去，结果发现是不可行的，内部空间的狭小容不下左摇杆的电路板。经过仔细思索，我还是发现要做到左右摇杆的平衡是不可取的。最终我做出了一个惊人的决定——把左摇杆放置在十字键的上方，这样一来，等于是左摇杆对应右边的四个功能键，而十字键对应右摇杆。手感问题应该不用担心，因为N64、DC、Xbox手柄上的左摇杆都是安排在十字键上面的。

DVD光驱上有两条需要接到PS2主板上的线路：光驱数据排线（不正式名称)和光驱电源线（也不是正式名称，都是本杰明自己取的名字)。虽然DVD光驱的电源排线仍然可以轻松地连接到电路板上，但由于光驱和主板的位置已经变动过，短小的光驱数据排线已经无法连接到原来的插座，于是我把主板上的数据线插座



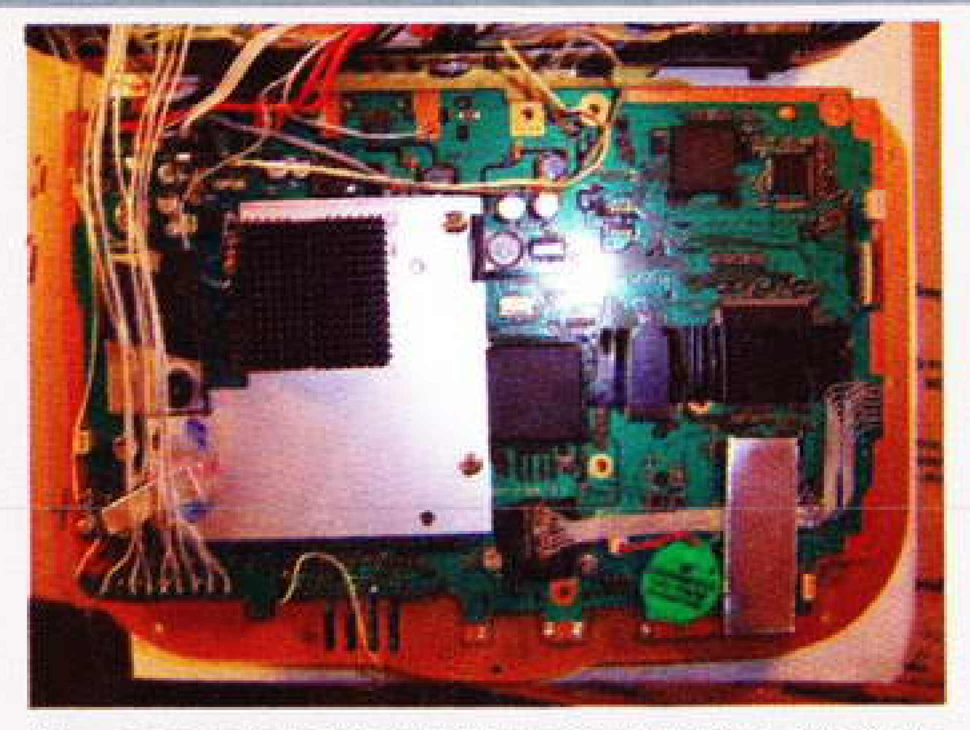
解焊，并把插座挪到光驱数据线可以到达的位置。固定了插座的新位置之后，我再用一组新的排线将插座与原来的位置相连接。这条排线我选用的是PC用标准硬盘数据排线，它的优点是体积不大，而且方便弯曲折叠，正适合用在这样的场合。这样一来，等于是给数据线新增了一条延长线。这项工作只是时间问题，只要做好标记，弄清楚每条线的焊接位置，并不存在很大的难度。

正如你所看到的那样，我前面的工作是将光驱的数据排线插座换到了一个新的位置，这个问题看起来似乎很让人头痛，但是如果和我接下来所有的数据线转接工作比起来，这个只能算是小巫见大巫。我不想再谈论我在设计线路的时候遇到了多少麻烦，因为这已经没有任何意义(痛苦地想哭)……下面的这张照片能让大家看到PS2手掌机内部线路的复杂程度，工业设计出来的PS2，其内部的线路可以完全由电路板的板载线路代替，但是我这种手工改装的线路却只能用手工焊线来代替了，虽然费尽九牛二虎之力，但总算还是被我搞定了！其间省略5千余字改装过程，也算是给编辑部节约点稿费。



将一切都挤进机壳里后，我心里面终于松了一口气，虽说里面挤成一团乱糟糟的，但是眼不见心不烦。“勉强挤进去”也总比“挤不进去”要强，所以我还是很开心的。

这是外壳的后半部分，这一部分装有电



池，PS2主板几乎原装不动地安放在这个位置，一旦线路全部焊接完成，可以自由改动的地方也就很少了。电路板右下方那个绿色圆圈状物体是PS2主机的系统电池，它负责时间日期的记忆，这个东西没有改动位置的必要；而主板上最大那块白金属片是散热片，散热片附近就是PS2上的各种处理芯片。我必须谨慎处理主板上所有部件之间的关系，因为热量一旦过高，PS2主机将会运行不稳定。



好了，剩下的工作一定很有趣，因为我们即将可以享受到收获的成果了！

最后的工作是将所有焊接完成的部分连接起来，它们大致有三部分：后端部分、前端部分以及液晶显示屏。



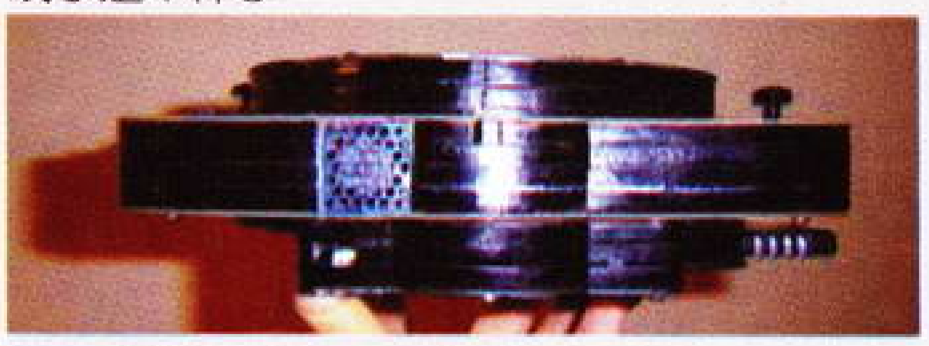
如你所见，光驱的排线以及PS2主板的排线都被我巧妙地安顿好了。光驱刚好安装在PS2散热片上端，我想PS2工作时散发的热量对光头的寿命肯定有影响，但为了节约空间，也只能如此了。这台手掌机在打开CD盖之后可以看到里面的所有结构，我想这不是个好主意，但是我确实无法再在散热片上面安装任何遮挡装置了，一毫米都不可能！

在正式拼装机壳之前，我用一张废弃的DVD碟片去测试一下光驱的可行性。细心的朋友应该看得出我使用的是哪部电影吧，这部电影也出了PS2版同名游戏哦。我想借它来验证



DVD碟在转动时会不会绊住数据线、会不会与机壳摩擦等等隐患问题，一旦有类似的问题出现，就用最短的时间去解决它们。

经过了所有的测试之后，机器基本正常运行，于是我把它装了起来，最后它的外轮廓就成了这个样子——





这是PS2手掌机的背面，大家留意看到了吗？左右分别有两个形状不一的黑色按钮，这些按钮想必不用我多解释了吧？它们分别是R1、R2、L1、L2四个键。由于一眼就可以看出，所以我并没有在按键上用颜料做出字符标记。电源插孔、电量指示灯、记忆卡插槽都可以在蓝黑色大理石质感的主机背面轻易看到。(请不要误会，我并不是用真正的大理石做的外壳，那些只是具有大理石质感的有机塑料，是从装修公司搞来的材料。)再注意一下插记忆卡的位置，不然以后忘了记忆卡该往哪插可就有麻烦了。





这是从另外两个角度拍摄的照片，大家可以看到，PS2手柄被我肢解后，几乎完美地重现在了这台PS2手掌机上。类比摇杆的安放位置也恰到好处。由于液晶显示屏采用的是PSone的原装屏幕，因此亮度调节以及音量调节我都原封不动地还原到了它们原有的位置。在主机的上方，镂空的铁片便于散热，而且在之后的一些实验中，我发现这个决定是相当正确的，PS2手掌机的稳定运行都要归功于这个散热口。



这是PS2手掌机运行游戏时拍下的照片，由于我的摄影技术实在是不怎么样，实际效果其实远比照片要出色(Sony原厂的显示屏效果确实很牛)。大家猜得出我在玩什么游戏吗？在PS2手掌机的屏幕上端以及右端分别有两个蓝色指示灯，上端是电源指示灯，右端是类比摇杆指示灯。(和以前的PS时代不同，现在几乎所有的PS2游戏都用到了类比摇杆，因此这个灯也近乎永远亮着了。)

OK，故事到此要告一段落了……实际上，自从我迷上这个工作以来，成功改装过的家用机不下20台了。FC、PCE、SFC、MD、PS、PS2……其中光是给朋友设计改装的不同形状的SFC手掌机就达到了十多台。下次要改装的是什么游戏机呢？也许是Xbox，谁知道呢？只要游戏厂商仍旧推出家用主机，我就一定坚持改装下去。还是那句老话：改装的精神意义要远大于物质意义。我希望我的行为可以给大家一点点启发，让大家明白不管在生活中、工作中，只要有信心有衡力，你想做到的事情一定可以做到！接下来的一段时间我要好好休息一下，请别担心，我会很快回来的！下次我将带一个更加精彩的改装故事给大家，再见！



文 LIKY

宠物蛋风潮再度袭来

——可爱的换装电子公仔

大家还记得数年前的“宠物蛋风潮”吗，万代创造的那个小怪物一时成为所有人的掌上明珠，无数人为之着迷，而现在，TAKARA公司又开始在日本制造第二次“宠物蛋风潮”，这就是可以不断换装的虚拟宠物——换装电子公仔。

厂商	Takara
价格	2499日元
电力	纽扣电池LR44×2(内置)
发售	2005年3月



换装电子公仔与以往的“宠物蛋”形式差不多，也是小巧的、可以拿在掌上的迷你掌机，属于虚拟的电子宠物，它拥有一个可爱的外形以及一个黑白液晶屏。不过，它与以往的“电子宠物”相比，具有更多的有趣之处，可以说玩法更多多样。

▲换装电子公仔的包装。



换装宠物的大小一般为5英寸左右，一只手掌完全能握下。而且它还有毛茸茸的服装，握在手里很舒服的哦。中央是液晶屏显示的是宠物的脸，它的喜怒哀乐全都会在上面表现。

随时换装



换装宠物最大的一个特色就是能够根据玩家的喜好来换装，随主机的包装盒内附带了一些服装，而还有更多的服装会另外发卖，玩家可以自由挑选购买。

这些宠物的名称也是非常有趣的，比如有的叫“想成为红色的兔子”有的叫“想成为黄色的小狗”还有“会成为黑色小猫”、“应该会成为鸭仔”之类的，名字中都会包含“想成为……”之类的词，至于这个宠物最后会不会根据自己的意愿成为它所希望的形态，就要根据玩家的培养来决定了。



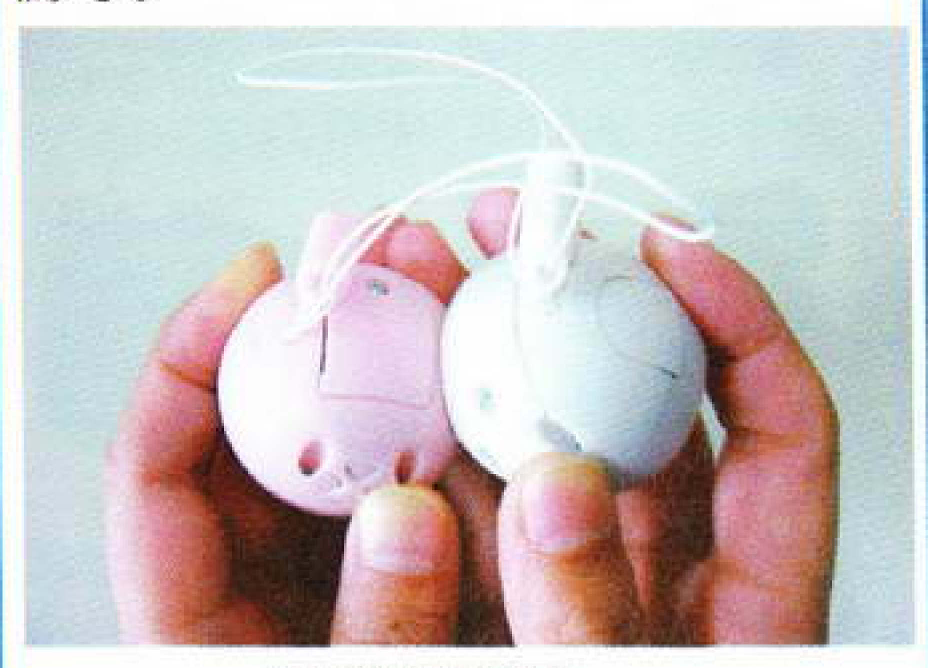
◀多种多样的服装，可根据自己的喜好来给公仔换上。

通信交换



两个公仔之间还可以利用红外线进行通信。将公仔的“衣服”剥去，然后两个公仔“屁股对屁股”，就可以通信交换资料，比如交换学会的词语、句子等。这样一来，公仔的知识就更丰富了，“鬼话”也就更加“连篇”了。





▲“屁股对屁股”通信。

用触控笔操作

别看这个小宠物的"脸"这么小，它可是触摸屏哦，我们可以用触控笔在上面点击来与公仔交流。附送的触控笔与PDA、NDS的触控笔类似，笔头采用特殊的光滑材料，不会划伤屏幕。

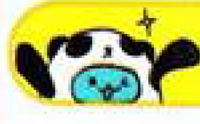
点击屏幕后，屏幕上会出现文字、符号的输入画面，玩家可以输入不同的文字，让公仔记住，之后它便会自己组合学会的词与玩家交流，而且经常会说出一些非常可笑的话。比如，当你输入自己的名字LIKY，它就会对你说："今天玩什么呢？跳舞？打球？LIKY要参加吗？要不大家一起来吧。"或者说："LIKY，你现在坐的椅子有机关哦，我没骗你！""LIKY，你的初恋情人要飞走了，要小心哦！""脸长得像甲虫LIKY，实际上是因为在家被甲虫咬过，LIKY好像不会养甲虫。"诸如此类，非常搞笑，而且它的话非常多，很少重复，能让玩家不断感到新鲜。另外，如果你把你朋友的名字、喜好等资料告诉它，它还会说出一堆古怪的传闻出来，令你捧腹。



▲用触控笔直接在屏幕上点击。



▲这样毛茸茸的小宠物平时挂在包上也很漂亮。



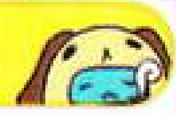
迷你游戏



作为特殊的掌机，迷你游戏当然也不会少。玩家可以和公仔一起玩"清除牙细菌"的迷你游戏，游戏时屏幕上会显示出公仔的两排牙齿，上面不断冒出牙细菌，玩家要用触控笔及时点击来消灭它们，胜利后还能获得各种奖励，比如获得口红后，给公仔的嘴巴涂上，公仔看起来就更性感了，当然还有其他改变公仔面貌的装饰品都可以获得。



与手机联动



这个电子公仔还能对手机的电波产生反应，当你的手机响起时，公仔立刻出现惊异的表情，此时你按一下它头上的按钮，屏幕上就会出现"是谁啊？"的字样，如果你之前曾将来电者的资料登录在公仔记忆中，此时它就会识别，然后又会开始"胡言乱语"起来，乱说一气这位朋友的传闻。当然，这个只能对应日本的手机。



▲多可爱的小家伙啊！

看了上面的介绍，大家是不是觉得这个小家伙非常有趣呢？这里给大家介绍这个电子宠物的官方网站(http://www.takaratoys.co.jp/kigmy/what_smr.html)，大家可以试玩一下体验版，亲自感受一下这个小家伙的魔力吧。不过要提醒大家一点，要看懂这个家伙的"鬼话"，你的日语可要有相当水准哦。在这里也期待国内的厂家能好好借鉴这个创意，创造出说"中国话"的"换装电子公仔"。



PSP、NDS的最佳性价比耳机搭档

文 郑夕 编 马修

前辑的《PSP近期热点解答》中，我们为大家介绍了与PSP般配的高档耳机；此次，郑夕玩友又为我们带来了针对NDS和PSP的最佳性价比耳机的介绍。希望能对钱不是很充裕的玩友有所帮助。



PSP的绝配——SONY MDR-E838





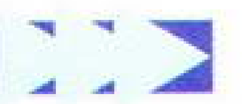
首先要说的是，PSP的原配耳机并不好，只是SONY的低档耳机，使用它大大降低了PSP玩游戏和听音乐时的音质，就如同SONY以前给价值几千元的MD也配50元的808耳机一样，效果很差。（相对于高档一点的耳机而言。）笔者为了找到一副适合PSP且极具性价比的耳机，东拼西凑了20多副耳机，从20元的国产货到400、500百大洋的SONY E888、森海塞尔PX200，最后终于发现了最适合PSP的耳机——SONY MDR-E838，下面就为大家介绍这款性价比之王。

作为SONY的中档耳机，漂亮是它的本分，SONY很少在自己的耳机中放入银色这么时尚的颜色，而它最吸引人的是有5种以上的颜色可以选择，特别适合年轻玩家使用。超薄的驱动单元减少了对耳朵的压迫，所以它特别轻；线形晶体无氧铜耳机线内芯也是它作为中档耳机的必要条件，正是有了这个线，才使838有着出众的柔软表现，这对于喜欢运动的朋友来说太好了，起码它不容易断。用PSP听MP3时，感觉它的音色较硬；不过低音不错，在高音通透性上有改善，整体感觉均衡，让人百听不厌，非常爽；玩游戏和看电影时，车子的呼啸声、海浪声甚至人的呼吸声都表现得相当完美，梦幻般的感觉让人觉得自己就是游戏或电影中的主角——其他的耳机笔者也反复试过，要么价格太高，要么不太适合PSP（如森海塞尔MX500等），总之，SONY MDR-E838耳机与PSP堪称绝配。这种耳机目前售价约售150元左右，这个价格相对于PSP的2000多元价格，实在算不上什么。





NDS的性价比之王——飞利浦HS385





NDS的音效功能相对PSP来说确实是差了点，不过我们为它配上一副好耳机之后，用它玩游戏和看电影还是很爽的，而飞利浦HS385耳机恰好满足了我们这一需要。

此耳机采用了原声反射系统，出色地提升了低音，拥有直径27毫米的原声扬声器可以表现出高品质的强劲音色，不管是哪一类型的游戏和电影它都能胜任。HS385将NDS的影音功能展现得淋漓尽致，使NDS与市面上那些低中档便携影音播放器有得一拼。它是轻便的颈戴式设计，舒适前卫；价格也很适中，80余元即可拿下。众所周知，任氏掌机的输出功率一向较大，用NDS来推动HS385简直轻而易举，这使影音功能并不是很强的NDS由于有了优秀的音质而提升了档次。飞利浦HS385，不愧为NDS耳机的性价比之王！

好了，说了这么多，如果你还在为有好主机没有好耳机影响你游戏和影音娱乐而犹豫的话，赶紧去试试这两副耳机吧，绝对不会让你失望的！



4月下旬掌机市场扫描

五一即将到来，不知道大家打算怎样度过这个特殊的节日呢？想来在节日里购买掌机的朋友也不少，这里向大家简单地汇报一下广州节前手掌机的销售行情。大家可以以广州做个参考，方便各位挑选心仪的主机和游戏。

文 江西恐龙 编 马修

目前豪华版PSP的售价趋于平稳，前段时间刚刚跌到2000元这个敏感价位，而短短的15天后已经跌到1980元了。不过广州游戏店的贩卖方式还真是奇怪，玩家必须搭买一款游戏才能以1980的优惠价格购得豪华版PSP——没关系，反正游戏都是要入手的，豪华版PSP+任意品牌贴膜+任意日版游戏=2350元，怎么样，是不是心动了？

PSP美版游戏仍旧要卖到400左右甚至更贵，难道说是因为美国距离我们比较遥远的缘故？《山脊赛车》美版售价为380元，《Wipeout Pure》美版售价为420元，《刀锋兄弟会》甚至因为商家的囤货而以480元的高价维持了一个月左右的热销记录，虽说这个游戏的确好玩，但还是建议大家理性消费，等降到400元以下时再买不迟。

NDS方面，本来以为不会再降的NDS竟然小降了近百元，目前金属银、玛瑙黑、珍珠白色的NDS开价均为1100元。（有的店里玛瑙黑和珍珠白的售价还是偏高，但据说这三色主机的进价是一样的，多找几家，以1100元甚至更低的价格入手任意颜色NDS是没有问题的。）在本文截稿前NDS还发售了两款新颜色主机，一款淡蓝色，一款粉红色，售价均在1250元左右。（笔者估计过段时间也会降到1100元以下。）也就是说，到目前为止，NDS一共有五种颜色可以选择，这比起PSP可谓是一大亮点。

上期笔者曾经向大家介绍说即将在五月推出的神游行货NDS的售价可能在1200元以下，但最近又流传出一个说法，该说法称全中文菜单的神游NDS的售价将在1900元左右，游戏售价在200元以下。该消息还称，行货NDS将可以运行中文行货NDS游戏以及水货NDS游戏，但水货NDS不能运行中文行货NDS游戏。

到底是卖1200元？还是卖1900元？尽管目前神游NDS的确切售价、发售日都还没有公布，但我们相信一切谜底都会在五一后揭晓。

接下来让我们再来看看GBA SP方面的情况，神游SP售价仍保持在650元左右；而水货SP竟然报价580元。笔者细细打听之下才得知580元的水货SP均为翻新机，外壳做工粗糙。由于目前翻新机泛滥成灾，再加上行货SP仅售650元，所以原本售价在650元以上的全新水货SP已经没有任何销售市场了。在此笔者建议各位想买SP的朋友，如果水货开价过低，那就要小心是否为翻新货，鉴别翻新的方法在以前的《掌机王》里有过介绍，要买的话还是选择神游行货吧。

各地掌机价格参考

以上是江西恐龙朋友为大家进行了一番点评，下面是马修和其他小编共同帮忙提供的各地价格信息，给各位作一个参考。值得注意的是，在有些城市，价格更加低廉的普通版PSP已经处于缺货状态了。

城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	NDS	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1980	—	1100	650元左右	580（翻新机）
山西太原	逸豪电玩	2100	1880	1150（黑色1250）	640	650（要预定）
广东深圳	久圣电玩	2300（带游戏）	—	1100	—	650
辽宁大连	仁和电玩 玩友游戏机专卖店	1980	1680	1120	650	630
天津	MARS电玩	1999	1799	1290	675	—

硬件短消息

文 马修

随着PSP美版发售后的热卖及NDS的反击，周边市场也相应地热闹起来，承接GBA SP时代的惯例，任天堂终于开始不断地推出各种颜色漂漂亮亮的限定版。另外，还有各种各样的、有用没用的周边附件也都已大量登场，大家多多关注哦。

美国任天堂的电子蓝NDS

上辑硬件短消息里那款蓝色的口袋妖怪乐园限定版NDS大家喜欢吗？6月，NDS家族将再添另一款新的以蓝色为主色调的美版NDS。由美国任天堂4月19日宣布即将推出的该款NDS主机为电子蓝（Electric Blue），预定于6月正式发售。

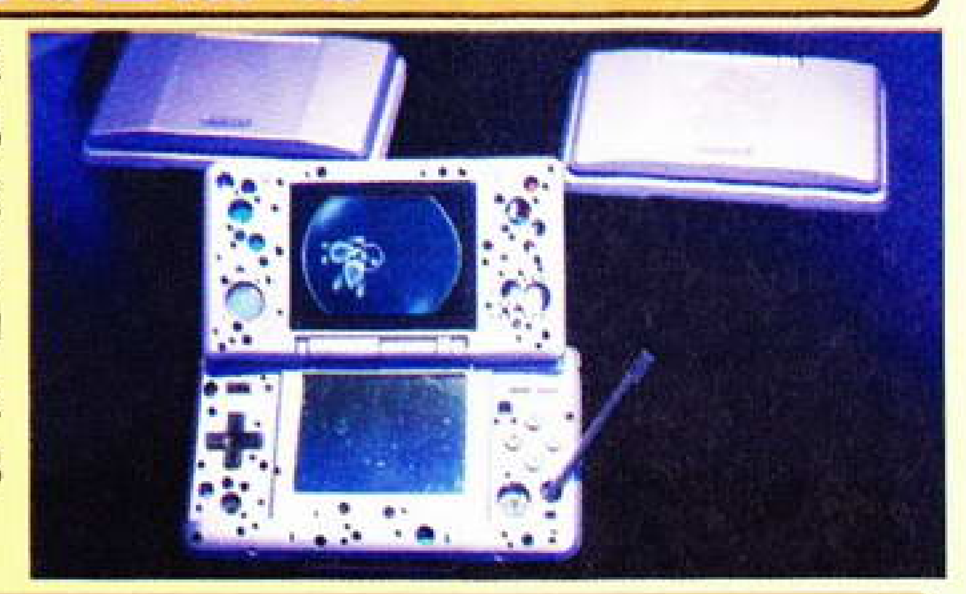


“电子蓝”是北美地区NDS发售以来首款新配色机种，而在NDS中，则是继首发银色NDS、日本任天堂3月的四款新配色NDS、百事版NDS以及口袋妖怪主题NDS之后的第8种配色的主机。

自从3月底任天堂推出了全黑和全白等新配色主机后，不仅让NDS销量有了显著的提升，还打破了日本地区PSP主机连续10周的领先的局面，可见，外表对主机受欢迎程度确实有不小的影响，借此“电子蓝”，NDS在北美地区也将再度掀起一波新的销售热潮！

岩井俊雄的《电子浮游生物》版”NDS

4月8日，任天堂举行了《电子浮游生物》展览会，会上，岩井俊雄也推出了他亲自设定的《电子浮游生物》版NDS。掀开主机后，一个个大大小小的圆孔代表着水中的泡泡——先说好了，马修已经提醒大家这一个个的圆洞代表的是水中的泡泡，如果哪位执意往其他方面去想而有不良反应的话，马修可不负责任哦……（雷伊：你推脱责任！）



埋没于历史的纯黑版NDS？



去年11月末，也就是日版NDS发售前夕，力生网曾公布一张纯黑色的NDS图片，据说要今年才会推出。如今，NDS已经推出八种配色，其中石墨黑版与此款全身乌黑的NDS显然不是一个，可任天堂方面又没有了这款纯黑的NDS消息……难道当初这个纯黑的NDS是谣言？还是这种配色方案被任天堂放弃或是以后再公布？马修把这没确定真假的NDS也拿出来，给大家一并欣赏。

PSP 1200mAh手柄型扩容电池

大家看到图中这个PSP的外设周边联想到了什么？没错，正是GBA SP时代已经泛滥了的“手把＋电池”，现在PSP用的“手把＋电池”周边也推出了。该周边所附带的电池容量





为1200mAh充电电池，装在PSP上之后能将效将使用时间从原来的4、5个小时延长到7、8个小时，算是大大延长了PSP的使用时间。而将该周边张开后严密扣在PSP上，那么玩PSP就像握PS2受柄一样舒适了。

就马修个人来说，对于SP的外接手把一直持反对态度，因为外接上手柄后GBA SP就完全失去了便携性，而且SP的手感并非很差，还有就是不少类似这种卡扣在GBA、SP上的国产周边的弹性、韧性都不大好，经常会有划伤机身或周边本身的卡子断裂的现象发生。但PSP不同，由于PSP按键距离机身两侧太近，因此玩起来手感并不好，总打《真·三国无双》的玩友更会有体会，安装了这个手把后手感应该没问题，只希望扣上取下手柄能很方便。



《遥远的时空中》特典——PSP樱花手袋

刚才提了《真·三国无双》，那么下面就说一说光荣推出的掌机周边，没什么诚意的PSP版《真·三国无双》那套特典咱就不说了，直接看看下面这个。

怎么样，是不是很适合MM? 这个可是作为《遥远时空中 彩绘手箱》的特典赠送的。不那么容易弄到。不过就算是特典，以后也不是没有可能会作为商品发售哦，有卖的话，就送一个给妹妹、女友或自己吧。



PSP用宝箱型保护盒

Intec以前给GBA和GBA SP都推出过宝箱型保护盒，现在有了新掌机，厂商当然也不会放过这个机会，图中这个方正漂亮的保护盒就是专门用来放PSP的。把自己的PSP放在这样散发着高贵和神秘气息的保护盒中，是不是觉得自己的PSP也更高贵了?





PSP百宝箱





刚才的宝箱只能放一个PSP，而这款百宝箱不仅能放PSP，还能把PSP相关的周边一并放进去，而这些周边看起来都是买箱时带的，包括一张屏幕保护帖、一个车载充电器、一副可伸缩长短的耳机、一个可以存放多张UMD的小盒子。把这些东西加上PSP和自己喜爱的游戏，倒也对得起箱子那华丽的外表。

PSP旅行用周边套装



刚才的百宝箱大家动心没有？箱子不错，里面的东西也不错，如果只是看中了里面那些小周边，买个大箱子可能会觉得赔，那就买这套旅游周边套装吧。除了上面说的那些，此周边套装还有一个看片子时非常方便的PSP立架。喜欢旅游或经常外出的玩友发现国内有卖这款周边的话，不要错过哦。

PSP立架和拉缩式耳机



接着上边的说，如果我一没有钱，二又不爱旅行，我只看中了那个看片时的立架，怎么办？没什么啦，PSP立架也有单卖的，用这个东西把PSP支撑起来，PSP玩家看影片时就不用伸着脖子去看平放在桌面上的PSP了。除了立架，那个漂亮的能像卷尺那样抽拉的耳机、车载充电器等也都有单卖的。



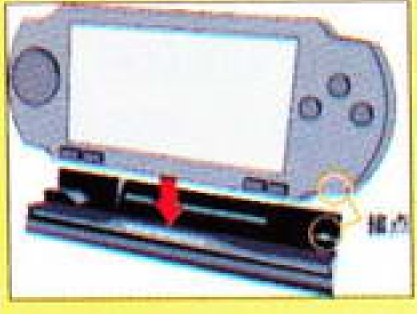




PSP立架式座充



这个周边不仅是个能把PSP支撑起来的立架。还是个带有充电功能可以直接为PSP的座充。由于两种周边对于玩家都很实用，所以厂商就干脆把两样周边整合在一起，如此一来，就也不用担心出现看片子中途忽然断了电这样的闹心事了。





NDS百宝箱



刚才介绍了那么多PSP的漂亮周边，不知各位任饭是否觉得NDS被周边厂商冷落了？当然不会，NDS庞大的玩家群是任何一个周边厂商都不敢忽视的，Intec当然也知道这个道理，下面我们就看看NDS的百宝箱吧。

这个宝箱里也放着NDS必备的东西，有电源、耳机、屏幕保护帖还有游戏等等。用这样的百宝箱给自己的NDS也提升一下身价吧。

NDS周边套装



刚才宝箱只是外在的华丽，其实买各种实用周边才是最实在的，而周边套装的话又能省下一笔小钱。下面的16合1套装就基本包含了NDS的有用的和没用的全部种类的周边。包括座充、耳机、屏幕保护帖、车载电源、NDS包、NDS手袋、擦屏布、触控笔等等，相信这一套一起买的话，会比分开买要省下不止一个周边的价钱。



NDS多功能手提箱




前面给大家说的是宝箱，而这个则是普通的多功能手提箱，里面的隔层可以张开，张开后我们会发现箱里可以装下许多的GBA卡和NDS卡，当然，还有专门放主机、触恐笔和电源等必要周边的地方。



NDS端口保护套装

以前“硬件短消息”曾给大家介绍过类似的GBA SP的端口保护套，作用是将平时不大用的端口堵上，防止灰尘从此进入。常用的端口自然就免了。

GBA SP百宝箱



总有人说GBA SP过时了，落伍了，其实不然，就掌机自身的特点来说，SP的便携性在PSP和NDS面前仍属一流，而一千多部游戏也够玩家再好好玩一阵子，因此各位尽量不要因为有了NDS和PSP而忽略了您的SP，马修最近就一直在用SP打《35A》。既然PSP、NDS有百宝箱，尚没成为历史的SP当然也有自己的宝箱。

这款SP宝箱里的新的SP周边套装，像电源、车载电源、放大镜、卡盒、联机线、屏幕甚至收音机都一应俱全，真是名副其实的百宝箱！

《洛克人ZERO 4》预约限定特典——女式手提包



大家都玩到《洛克人ZERO 4》了吧？《洛克人ZERO 4》有一款非常不错的预约限定特典，是小型的女用手提包。（各位男性玩家估计都松了一口气……）侧面有ZERO的阴影图，这款提包的大小为长270毫米、宽120毫米、高175毫米。

《首都高BATTLE》预约特典——轮胎吊饰



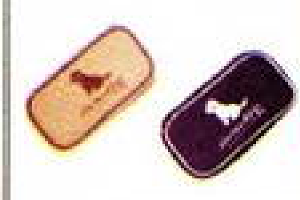
轮胎饰品是近年流行起来的另类饰品之一，包含着工业、现代、财富、进取等诸多含义。以日本东京的首都高速公路环线为题材的PSP赛车游戏《首都高Battle》的预约特典，便是特制的轮胎造型的吊饰。怎么样，够帅吧？

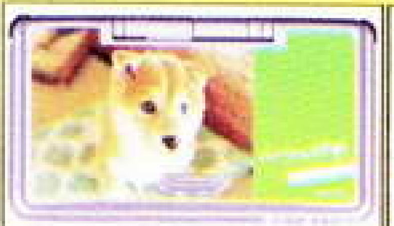
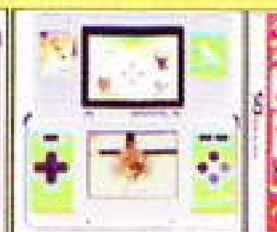
任天狗周边大检阅



在《任天狗》推出前，任天堂就宣布将以《任天狗》为题材的周边，这其包括小狗玩偶钥匙扣、NDS包和游戏贴纸。

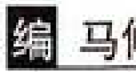
此外，AM3也推出了一系列NDS专用的主机防刮保护帖“Scratch Guard DS”，第一批的贴纸的主题也是《任天狗》。该种保护帖为静电式帖附，因此可以拿下再贴而且不留残胶，每套保护帖包括贴在主机上盖正面的、屏幕两侧的及按键周围的各五张。让可爱的狗狗们随身相伴吧。




NDS游戏制作——介绍篇



文 ZinniaSun2000 编 马修

其实现在谈NDS游戏制作还有些为时过早，因为NDS官方开发包暂时还没有流到我们这些爱好者手中，而且模拟器又还没有达到能够运行商业化游戏的程度，再加上烧录卡也没有推出，所以老实说，以现在的开发条件，也只能写几个简单的DEMO。但我还是认为应当提早入手NDS，这样能够积累更多的经验，特别是对于硬件能力有更加充分的认识，在日后正式的开发工作上也会减少许多麻烦。好了，现在就请明知只能开发DEMO还对NDS游戏开发兴趣丝毫不减的同志们睁大眼睛，正式的内容已经开始了——



首先，我们来谈谈NDS的硬件性能。NDS于去年年底推出后，各大网站杂志都对其硬件进行了详细的介绍，特别是将它和Sony同期推出的PSP进行了详细的对比，我就不再做同样的说明了，这里仅谈一些关键字。

众所周知，NDS所使用的是ARM CPU，所以编译器方面当然要使用针对ARM芯片。以前在做GBA游戏时主要使用的有GNUPRO、ARMSDT、Cygwin、devkitadv等等，还有人为VS.NET写了GBA ROM的编辑器，但因为版本问题我没装成。NDS也一样使用ARM，所以编译器也要选择ARM专用的(后面我会详细介绍)，对于研究过GBA游戏开发的同志们应该都比较熟悉。

NDS最大26万表现色彩，因此它的RGB通道各占6位共18位($2^6 \times 3$=262144)。不是16位色也不是32位色(实际上除去Alpha通道是24位表现色彩)，与GBA的15位色($2^5 \times 3$=32768)也不同。这个也是我要特别强调的，因为游戏编写除去AI(人工智能)以外，最重要的就是GFX(图形特效)了。

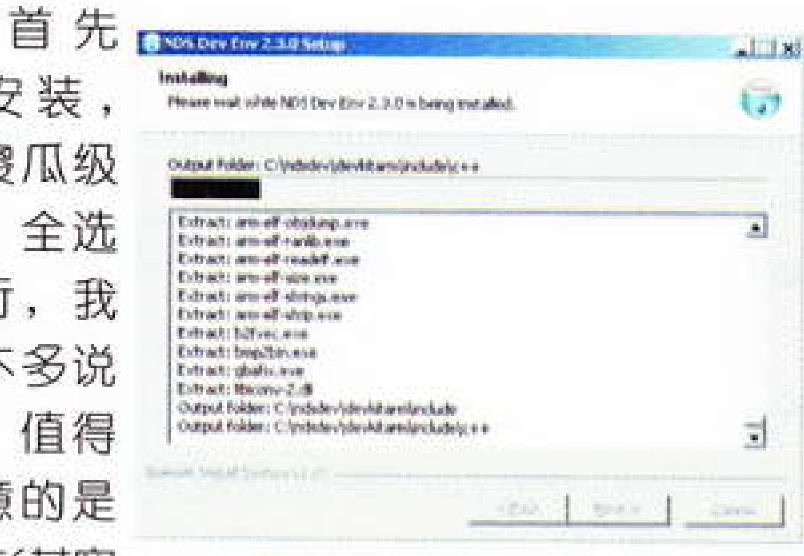
无线网络和触摸屏，还有mic当然也是NDS的特色，不过这些方面的技术资料还比较少。特别是无线网络，老任偏偏又在IEEE802.11上加了自己的协议，支持最多16人联机，硬是把简单问题复杂化。(也许是把复杂问题简单化，但我们没有官方开发包)。

下面我们来谈谈NDS的开发包，准确地说应当是开发函数库。

现在好像国内还没有人从事NDS开发库的编写(当然也是据我所知，至少HuangYZ、Elffinal还有混沌星辰的人还没有开始行动)，NDS游戏开发方面也只有CGDS.NET BBS前一阵建起了自己的NDS开发版块。国外这方面倒是比较多，开发和破解如火如荼般齐头并进，不比当年GBA来得慢，并且继GBA wins、poposhell、unix后，有人居然在为NDS和PSP写linux！(其实想想NDS倒也挺适合写操作系统的，有触摸屏嘛，一大优势哦！还支持多显示器，呵呵！)开发库好像就只有NDSlib了(主角闪亮登场了，鼓掌！)，现在NDS模拟器的DEMO很多都是用这个做的，而且已经开始支持3D了！因此不像GBA，你可以选用ham，选用HuangYZ老大写的gslib，或选用混沌星辰“最傻的人”(注：这是作者姓名，不是骂他哦！仰慕都还来不及呢)编写的csagblib，(GBA编程初学者建议使用，不过mode0、1、2下迄今不支持字库着实很让人头痛。不好意思，又扯远了……)目前就NDS开发来说，你只能选用NDSlib。当然，如果你说你非常擅长于ARM的汇编，刚才那句就当我没有说。

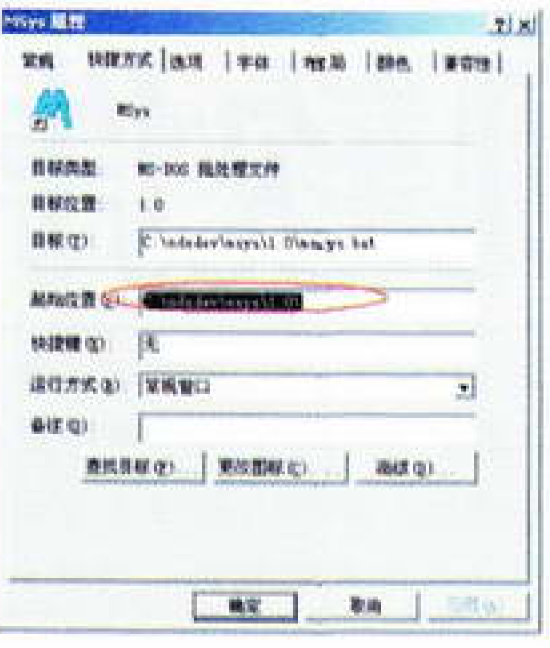
你可以从官方下载地址获得NDSlib，地址是：http://sourceforge.net/projects/NDSlib/，但是你还得再去找编译器、模拟器等等软件。如果你问有没有一次搞定这些麻烦事情的方法，回答就是当然有，但是那就不叫作开发库了，而应当称为开发环境——NDS Dev Env！这个软件集合的下载链接为http://www.aaronrogers.com/nintendods/files/Setup_Offline.exe，到我发稿之日为止已经更新到了NDS Dev Env 2.3.0版，主要集成了编译器DevkitARM、控制台MSys、开

发库NDSlib和一些开发实例等文档资料，并整合了DSemu 0.0.3c、Dualis release7、iDeaS 1.0.0.2 三大正在开发的NDS模拟器最新版（发稿时Dualis release8也已放出），你可以用这些模拟器来测试运行你的DEMO。好了，万事俱备，让我们开始我们的NDS开发之旅吧！

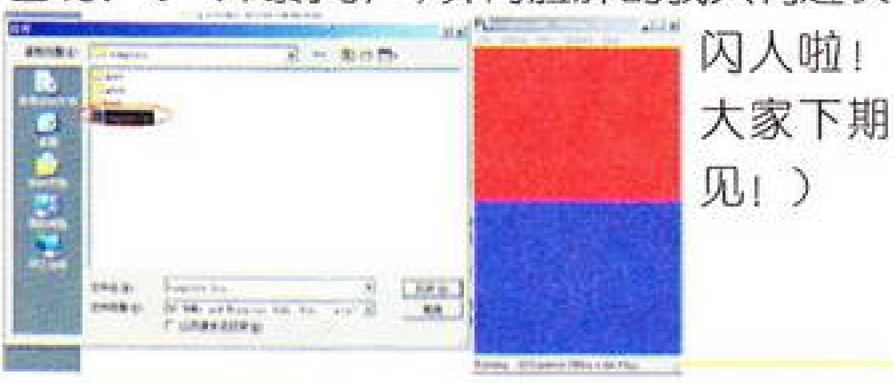


首先是安装，是傻瓜级的，全选就行，我就不多说了。值得注意的是官方(其实也不能算官方）支持的系统里并没有列出Win98，也就是说很有可能在Win98下运行会有问题。还有就是我在这里建议大家就装在默认的C:\ NDSdev下，反正也没有多大。改变路径很有可能在你编译的时候惹出许多不必要的麻烦哦！

好了，让我们来编译我们的第一个程序！点击“开始—所有程序—NDSdev—MSys”，启动MSys控制台。(用过linux的同志一定对这个不陌生，如果启动不了的话，就看看快捷



方式的起始位置对不对！）同样，这个控制台支持的并非DOS指令，比如DOS下检索当前目录dir在这里是ls，反正用的不多，就忍忍吧！再接着，我们要进入C:\NDSdev\projects\template的目录，输入C:\NDSdev\projects\template，回车，(这不是废话嘛！)然后m-a-k-e(就是输入make回车的意思)！只见屏幕上跳出一行又一行的编译信息，ok！快去打开模拟器(就在开始菜单里NDSdev\Emulators下面，三个随便选一个都可以！），我用的是DSemu，按照如下步骤操作：file — open DS，到C:\NDSdev\projects\template目录下选template.bin文件运行——好美的红色和蓝色啊！（一阵暴打声，鼻青脸肿的我只有赶快



闪人啦！大家下期见！）

后记 在GBA开发、烧录卡制作上，我们国人的东西取得了巨大的成功，而惟独游戏制作上落后别人很多，就我所知，能称为真正游戏的，只有混沌星辰的《麻将方块》，其他的不是缺了胳膊，就是少了腿，而且很多都是二次开发的同人游戏。希望我们的高手们或未来的高手们能够在NDS的平台上(插一句，据说神游公司7月在Chinajoy上正式将NDS引入大陆)，早日开创一片天地，为我们国人的游戏业谱写新历史！

下面是一些有关NDS开发的国外网站：

http://www.dslinux.org/forums/index.php 这就是我所说的那个正在为NDS写linux操作系统的站点，很棒哦！

http://www.bottledlight.com/ds/ NDS的博客网站，由DarkFader更新维护，东西很新，也很全。

http://www.drunkencoders.com/ 有很多DEMO，GBA、NDS，还有超任都有研究，就差FC了，呵呵，老任的铁杆哦！管理人Dovoto也很强的样子！

http://www.aaronrogers.com/nintendods/ NDS Dev Env就是这个站发布的东东，有详细的NDS开发环境搭建说明和一对DEMO，我讲的不好大家可以去看看这里的资料。

有了这些站，你就随便link一下，NDS开发的所有相关站就都出来了！还有很多就是原来搞GBA的哦！所以，强烈建议大家在学习NDS开发之前或同时，多看看GBA的开发资料，英语不好的完全可以看看HuangYZ先生为gslib所写的GBAdevdoc，因为里面第1章的东西都是最基本的理论，对于NDS 2D的部分同样适用。下回将为大家带来的是编制自己第一个DEMO(希望是这样)，OK，这回真的要再见了！

掌机软件大集合

文 小超
编 马修

大家看到本期《掌机王SP》的时候大概已经是五一了。又一个长假，不知大家是计划窝在家里狂玩游戏，还是出去踏青呢？前些日子，小超刚去了一趟泰山。登山的时候刚巧下雨，云雾蒙蒙，颇有些意境。其实，放下手中的掌机，你会发现另一片天空；同样，放下掌机游戏，摆弄一下我们介绍的掌机软件，同样会感到不一样的趣味。

随心随意录制GBA游戏录像——VBA rerecording

将自己游戏过程录制下来，或与好友分享，或自行观赏，都是一件很有趣的事情，特别是某些高手的通关录像，对身为菜鸟的我们更具有特殊的指导意义。其实GBA模拟器VisualboyAdvance（简称VBA）很早以前的版本就有了录像功能，但是，VBA录制的AVI格式体积过大，而且回放的效果也很差。现在使用VBA rerecording，我们GBA玩家也可以随心随意录制游戏录像了。



主要特点

VBA rerecording目前已经推出九个版本，在多次改进的基础上推出的VBA rerecording 9已经是GBA录像的终极软件。VBA rerecording的优势在于：

1.VBA rerecording基于VBA v1.72版的内核。VBA是目前最好的GBA模拟器，VBA rerecording继承了VBA对GBA硬件的良好模拟效果，能很好地运行大部分的GBA ROM。

2.VBA rerecording和VBA的录制功能相比，除了支持AVI格式外，还增加了自有的VBM格式的支持。在录像时间相同的情况下，VBM格式的体积要比AVI小很多。

3.VBA rerecording有了比较稳定的录像和回放功能。特别是回放，非常流畅，不会出现VBA偶然停顿的现象。另外VBA rerecording的录像效果同样优秀，能很好地做到音乐和画面的同步。

VBA rerecording 9的下载地址是：http://bisqwit.iki.fi/nesvideos/forum/viewtopic.php?t=2050。正常运行软件还需要mfc71.dll、msvcp71.dll和msvcr71.dll三个DLL文件，从http://www.sdai.cn/soft/rec.zip下载。注意，通过VBA简体中文插件vba_chs.dll使菜单中文化的VBA rerecording，在中文界面下会导致录像不能。

游戏影像录制

VBA rerecording的菜单和VBA基本一样，只是对录像方面的工作做了增强。详细的使用方法不再赘述，这里只介绍一下如何录制GBA游戏影像。

运行GBA游戏时想录像的话，点击VBA rerecording的Tools菜单，此时游戏会停止。



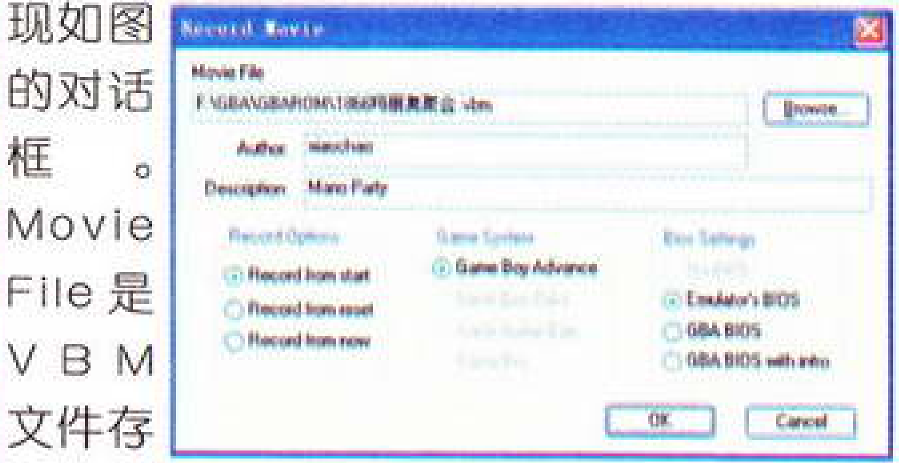
在Tools菜单下的Record子菜单有六个选项，分别用来实现不同的录像功能：Start movie recording、Stop movie recording是开始、停止VBM格式的录像，Start AVI recording、Stop AVI recording是开始、停止AVI格式的录像，Start sound recording、Stop sound recording是开始、停止声音的录制。其中Start AVI recording和Start sound recording与VBA的功能一样，点选之后可以实现AVI格式的录像和WAV格式的录音，然后选择相应的路径存储文件即

可。声音最大能以44100的采样频率录制。

Start movie recording则是VBA re-recording的特有功能，可以将GBA游戏的录像录制为VBM储存起来。其实VBM和AVI两种格式各有所长，VBM的体积小，但因为是VBA rerecording软件的独有格式，所以只能通过VBA rerecording播放；AVI就不同了，可以播放AVI的软件很多，比如Windows Media Player、Real One Player等等，这些软件一般电脑上都有安装，如果要是大范围流传的话，还是录制成AVI更加适合一些。但是，大家对AVI录像的体积要有充足的想像力，在默认的非压缩模式下，录制1分钟的时间，大概要100多MB的容量，而且录制AVI的时候非常占用系统资源，录制的影像经常会出现停顿的现象。

这里重点说一下VBA rerecording独有的VBM格式的录制。

点选Start movie recording后会出现如图的对话框。



Movie File是VBM文件存取的路径，默认路径是GBA ROM所在的文件夹，文件名则和GBA ROM的文件名一样。想变更的话，点击旁边的Browse按钮。Author后面的框中可以写上录制者的姓名，Description后面的框中则用来输入描述，填入这些后，就不怕录像被盗版了。

Record Options里有三个录制选项可以选择：Record from start是从头开始录制，选择后，游戏会回到标题画面，并开始录像；Record from reset是复位后开始录制，选择后，游戏会重新复位并开始录像；Record from now是从现在开始录制，即从现在游戏的地方开始录像，一般的话都是选择这个。注意，三个选项一定要分清了，小超好几次都弄得游戏重启，从头开始录像，哭……

Game System是游戏硬件选项，里面有Gameboy Advance、Gameboy Color、Super Gameboy以及Gameboy四种硬件可选。VBA rerecording对GB系的游戏录像都能很好地支持，进行GBA游戏录像时，系统可以自动识别为Gameboy Advance；当玩GB和GBC游戏时，就需要手动选择相应的硬件选项了。

Bios Settings是设置录像时是否需要GBA的bios文件。有四个选项，分别是No BIOS（不需要BIOS）、Emulator's BIOS（模拟器BIOS）、GBA BIOS和GBA BIOS with intro（BIOS介绍）。这个设置可以选择的选项与Record Options中的设置相关联，当选择Record from now时，只能选择Emulator's BIOS或者GBA BIOS；选择GBA BIOS时，会弹出对话框，让用户选择gba.bios文件所在的具体位置；如果你录制的时候选择了GBA BIOS，那么回放的时候也需要GBA BIOS。小超建议选择默认的Emulator's BIOS就可以了。因为并不是每个玩家的机器里都有gba.bios文件。

另外，VBA re-recording在模拟GB和GBC游戏时，速度会比正常的机器运行要快一些。



此时可以将Options里的Frame Skip设置为0，让速度慢下来。同样，在模拟GBA游戏时，可能比GBA机器要慢一点，此时可以将Frame Skip设置为1或者2。

一切都设置好后，点击OK按钮就可以开始录制录像了。点击Tools-Record Stop movie recording可以停止录像，此时录像会自动存储在预先设置好的路径里。

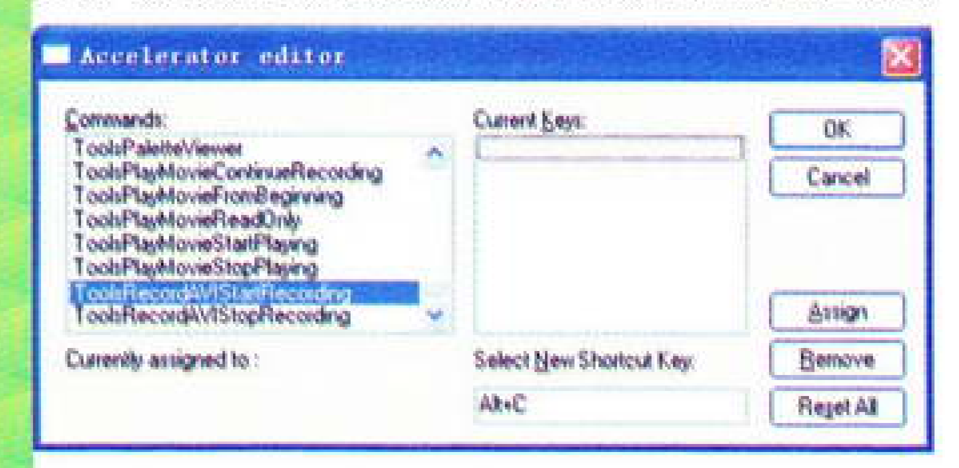
游戏影像播放

下面继续说说如何播放已经录制好的影像。点击Tools-Play-start

play movie，弹出一个对话框。点击Browse按钮选择要播放的录像文件，这时在Movie File下面框会显示文件路径和文件名。Open Read Only是开启只读选项，如果不选择，可以更改录像文件的Description描述文字，但是作者Author没有办法更改；Recording Date后显示录像的日期，精确到秒；Length显示录像时间，Frames后的数字表示录像的帧数，勾选Pause at frame选项，在后面填入具体的数字，录像会播放到此帧数时停止；最下面的Record Options、Game System和Bios Settings与录像时的选项是相互对应的，一般能自动读取设置，无需更改。一切准备好，点击OK按钮，就可以欣赏游戏录像了！播放录像的时候，可以按电脑键盘上的+、-来加快或者放慢播放速度，变化范围在正常速度的6%到300%之间。我们可以借此仔细欣赏游戏的每一个精彩瞬间。

按键自定义

录像时，点击菜单操作是很繁琐的事情，VBA rerecording同样支持键盘按键自定义。游戏时只要按预先设置好的热键就可以



录制或者播放录像，十分方便。定义按键的方法很简单，打开Tools-Customize菜单，在这里可以对VBA rerecording所有的菜单选项定义按键。举个例子，将录制VBM录像的热键设定为Alt+C，首先在Commands下面的下拉框里找到相应的表示VBM录像功能的Tool-Record-Movie-Start Recording选项，鼠标选中。此时在Current Keys里面会显示当前菜单的默认按键，空白表示没有默认按键。用鼠标在Select New Shortcut Key下面的框中点一下，然后按动键盘的Alt+C。用鼠标点击Assign按钮，按键定义成功。点击Removie按钮可以删除按键设置，点击Reset All可以将所有的按键设置初始化。点击OK按钮完成对按键的自定义设置。

VBM与VMV、AVI的不同之处

看到这里，各位模拟器老鸟肯定要问了，VBA不是也能录像吗？用VBA rerecording录像有什么特别的好处吗？当然有了！AVI前面已经说了，要对录像的体积有充足的想像力才行。而VBA软件里点击Start movie recording选项点录制的VMO和VMV文件，体积虽然非常小，但缺点也很明显，首先是必须要两个文件一起配合才能正常播放。（VMO和VMV录像不能在VBA rerecording中播放，因为文件头部的格式和VBM不同。）还有，用VBA录像是不支持即时存档后连续播放的，比如我们在打BOSS前先按Shift+F1存档，开始录制影像；打BOSS过程中不幸死亡，此时影像在正常的录制中，我们按F1键读取存档，从刚才的地方继续打BOSS，成功打死BOSS后，我们通过VBA看刚才的录像，就会发现录像开头是我们第一次通关时的录像，主角死亡后，录像还在继续，但此时的主角动作已经混乱了，完全不是我们刚才的游戏过程，这是因为这种方法录制的影像实际只是记录了配置好的按键顺序，虽然游戏中读档重来，但记录的按键顺序是按部就班的，所以重新读取记录后的录像就成了我们看到的那个样子；而且这种方法不大稳定，有时会有一些文件在录制过程中损坏掉。

VBA rerecording是可以支持即时存档读档的连续录制的！如同刚才的操作方法，主角被打死后，按F1读取存档，成功打死BOSS后，我们再来看录像，会发现录像是如此完美，没有主角死亡的影像，而是显示主角一口气将BOSS打败，如此我们可以打造最完美的游戏影像了。

那么录制成为AVI格式会怎样呢？经过小超测试，无论是VBA还是VBA rerecording，对AVI格式的录像都是实时的，会忠实地记录我们的游戏过程。录像会显示主角死亡后，突然原地复活了继续攻关！

一对比，我们看出，VBM的好处之一就是支持随时存档录像，VBA rerecording也堪称是一个非常完美的GBA游戏录像软件。什么一命通关、无线连击……你可以让全世界的玩友一起分享自己的游戏乐趣。但贪图虚名的懒人也可以用这个软件冒充达人来骗取菜鸟的尊敬——大家看到这就注意，以后谁拿VBM格式的达人影像向你炫耀，不理他！

网友自制NDS软件

随着网上对NDS研究的深入，掌握的资料越来越多，现在已经有不少网友开始开发NDS软件，这些软件中有一些是小游戏，还有一些是实用的小程序，甚至有一些只是演示机能的DEMO。下面小超就挑选几个网友自制的NDS软件给大家。

DS Paint



这是网友Darkain自制的一个NDS绘图软件。主要运用了NDS的触摸屏功能。目前已经出到第四版，可以实现画线、画矩形、填充颜色、画笔选择以及前进、后退等功能。软件的下载地址在：http://www.darkain.com/forums/download.php?id=4&sid=9904729e98c3a8923d8e5d275dac15f0。

PandaForth For DS

这是一个NDS用虚拟键盘软件，用户可以通过点击下面的虚拟键盘来输入字符。软件的下载地址是：http://torlus.com/PF4NDS.zip。不过这个软件目前并没有在NDS上测试，在Dualis倒是可以正常运行。

TI Calc Emu



为NDS制作的非常古老的DOS版T1计算器的模拟器，功能还挺多。上屏显示计算结果，下屏用来输入数字。下载地址是：http://rorexrobots.com/ds/calc/calc-arm9.bin。

BattleshipDS

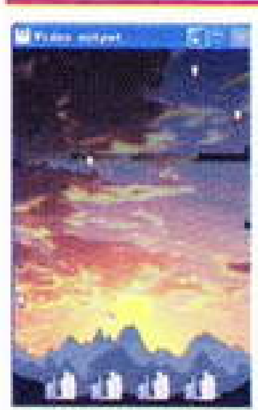


这是由natrium42开发的一个NDS小游戏，运用了NDS的双屏显示，在棋盘上攻击敌方的战舰。游戏下载可以到http://www.dslinux.org/blogs/natrium42 或者 http://www.natrium42.com。

Snackman Touch

一个NDS小游戏，玩家通过触摸屏移动小球，躲避怪物。(PACMAN?）不幸碰上的话，怪物会把小球吃掉。下载地址是：http://homepage.ntlworld.com/ben.ward/nds/smantouch.zip。

Missile Command DS



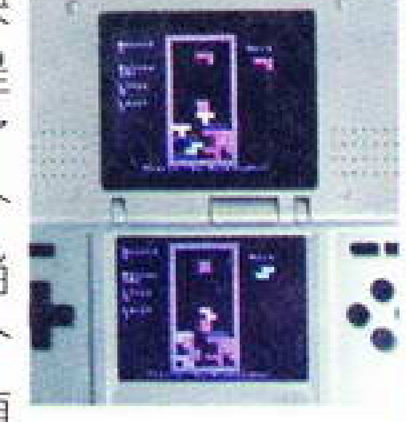
颇有些难度的小游戏，玩家通过点击触摸屏指挥炮台击中从天而降的炮弹。下载地址是：http://homepage.ntlworld.com/ben_ward/nds/mcommand.zip。

Audio Sampler



NDS声音机能测试小程序，用L或R键选择音乐。这个程序目前只能在NDS硬件上运行，因为目前还没有NDS模拟器支持声音。软件下载地址是：http://www.dspassme.com/demos.shtml。

Tetris DS



NDS上的俄罗斯方块游戏，目前的最新版本是v1.1版。软件充分利用了NDS的双屏幕，可以两个人同时用一台NDS玩。当然你也可以一个人玩两个游戏，不过相信没有人有这么高的水平吧。(笑）软件下载地址是：http://www.auby.no/files/ds/tetris1.1.zip。

PongDS

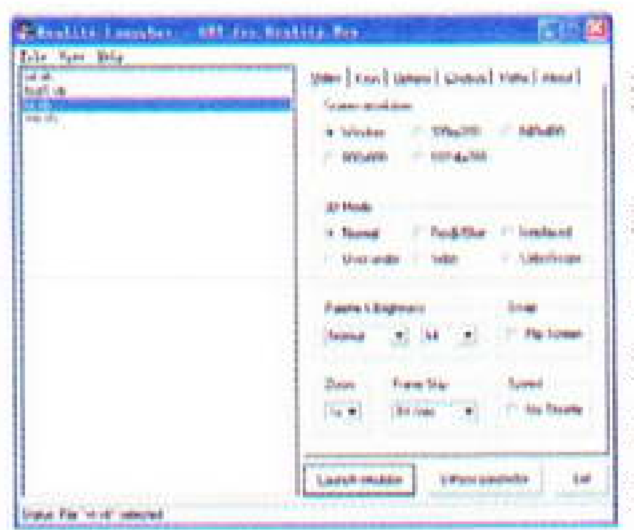
一个弹球游戏，玩家操纵上屏和下屏两块挡板接住小球。游戏简单得不能再简单，画面只有两种颜色——黑色和白色。另外，如果让上下挡板保持垂直，可能会出现小球直线穿梭的情况。下载地址是：http://www.aaronrogers.com/nintendods/demos/playable_demos.zip。

这些NDS软件还只是处于比较初级的摸索阶段，在方方面面都没法和官方游戏相比。但也表明，高手们对NDS的了解已经越来越多，相信随着研究的深入，NDS上的软件将会同GBA一样百花齐放。

Reality Launcher——更方便地体验VB游戏

Reality Boy是电脑上的VIRTUL BOY（简称VB）模拟器，小超曾经在以前的《掌机王SP》中介绍过其 使用方法。虽然Reality Boy对VB的模拟程度很高，但其DOS操作方式让很多朋友头疼。国外的Christian Schaefers网友特别针对其开发了一个可以在Windows平台上运行的前端程序Reality Launcher，可以非常方便地对Reality Boy的视频显示、按键等各种选项进行设定。软件目前版本为v0.1，下载地址是：http://www.retrobase.net/mirror/RL10_Setup.exe。

RL10_Setup.exe是一个安装文件，需要双击运行安装。安装比较简单，选择安装路径，然后点击next就可以了。安装完毕后，Reality Launcher还不能正常使用，需要先把Reality Boy的文件和VB ROM拷贝到软件的安装目录中。Reality Boy目前的最新版本是Alpha 0.81，下载地址在：http://www.goliathindustries.com/vb/download/emu/rboy_081_win.zip。另外，大家需要注意一下Reality Boy的主程序文件名是否是reality_boy.exe，如果是rboy.exe等其他文件名，需要改为reality_boy.exe。



一切准备完毕后，双击马里奥头像图标的Reality Launcher.exe运行程序，在程序左边的方框中会出现当前的VB游戏名称。点击菜单View下的Refresh可以更新游戏；右边的选项卡能够对模拟器进行各种设定；Video选项卡中的Screen resolution可以选择640x480、800x600等游戏运行的分辨率；Keys选项卡是按键设置，程序没有提供按键自定义功能，只提供了Layout1和Layout2两种不同的按键设置；Paths选项卡可以更改模拟器的目录和游戏ROM的目录。用鼠标点选具体的游戏名称，点击Launch emulator可以运行VB游戏，运行过程中按键盘的ESC可以跳出游戏。

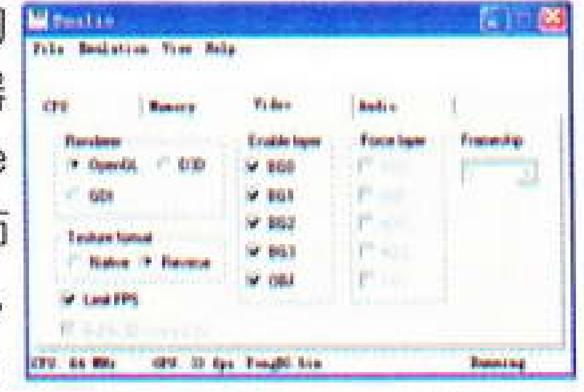
有了Reality Launcher，相信会有更多的朋友体验到VB游戏的魅力。

掌机软件消息集锦

最近掌机软件的重心都移到了NDS上，除了前面介绍的网友自制NDS软件，还有NDS模拟器、NDS开发平台等等，如雨后春笋般地层出不穷。下面一起来看看近期掌机软件界的消息。

Dualis Release 8 发布

目前最好的NDS模拟器Dualis Release于4月19日发布了第八个版本，下载地址是：



http://dualis.1emulation.com/files/dualis-8.zip，短短一个月的时间，作者就放出了五个版本，可真够神速的。新版本修正了VRAM、OBJ等多方面的BUG，还增加了一些图层显示效果。Dualis Release 8已经能够运行大部分的NDS网友自制软件，而且能通过鼠标操作模拟NDS的触摸屏。

DSemu 暂停开发

4月16日的时候，NDS模拟器DSemu的官方网站（http://www.dsemu.org）突然放出一则令人震惊的消息，作者称由于自己丢失了开发资料，所以暂停DSemu的开发。目前软件的最新版本是0.0.3c版，下载地址为：http://www.dsemu.org/dsemu-0.0.3c.zip。希望作者能早日走出阴影，继续完成DSemu。

iDeaS 发布新版

另一个NDS模拟器iDeaS也发布了1.0.0.2版，下载的话请到：http://utenti.lycos.it/linoma/ideas.php。这个网站需要用国外的代理服务器才能访问，汗……作者还公布了开发中的新版本软件的一段录像，录像显示iDeaS已经能比较好地模拟NDS各种硬件特效，期待ing。

新NDS开发平台—NDS Dev Env

NDS Dev Env 是一套国外网友自己定制的NDS软件开发平台，目前的最新版本是2.3.0，包括了DevkitARM Release 11、Sys 1.0.10、ndslib (04/17/04)、libpern、libdesk、Dualis Release 7、dsemu 0.0.3c和iDeaS 1.0.0.2这八个软件。该平台完全免费，有兴趣的朋友可以去http://www.aaronrogers.com/nintendods/ndsdevenv.php看看。另外，本软件只能在Windows 2000或者Windows XP上正常运行。

能够实现NDS远程对战的软件—DS Linkup

来自意大利的Jadrule正在开发一个可以使NDS进行远程对战的软件——DS Linkup。DS Linkup是运行于电脑上的软件，通过它，玩家的NDS可以与装有无线网卡的电脑通讯，然后经过互联网络进行远程对战。目前已经支持的游戏有《超级玛里奥64DS》和《Picto Chat》。该软件从去年的11月开始开发，目前已经接近尾声，近期将发布最初的Alpha版。

Goomba 2.2发布

GBA上的GB模拟器自从去年11月发布了v2.1版后一直没有风声。在今年的4月14，Flubba悄然发布了v2.2版本。新版没有作出过多改进，只是增加了对rumble的支持。下载地址是：http://hem.passagen.se/flubba/download/Goomba22.zip。

GBA街机模拟器Renegade for GBA发布

本月还有一重大消息，GBA上的街机模拟器终于问世！4月17日，Flubba再次给我们惊喜，发布了GBA上用的街机模拟器Renegade for GBA，软件版本号v0.1，下载地址是：http://hem.passagen.se/flubba/download/Remudvance01Bin.zip。Renegade for GBA目前只支持《Renegade》和《Kuniokun》两个游戏，而且没有声音。

使用的时候，要先把两个游戏的zip压缩包解压，然后再运行bat批处理文件，将生成的GBA ROM烧录到烧录卡即可运行。Renegade for GBA在GBA上的操作方式和PocketNES非常相似，按L、R键会出现选项菜单。Renegade for GBA目前的功能还比较初级，但万事开头难，能迈出第一步就很不容易了。顺便说一下，Renegade for GBA中的街机ROM名和PC上的街机模拟器MAME 0.94是一致的。《Renegade》和《Kuniokun》两个游戏的ROM，大家可以去街机游戏下载站寻找。

PocketNES 9.97改进版发布

国外的软件爱好者Dwedit发布了GBA用FC模拟器PocketNES 9.97的非官方改进版，这个版本增加了一个游戏金手指的查询工具，以后玩暴难的FC游戏不必发愁了。下载地址是：http://gbaemu.dcemu.co.uk/pocketnes997.zip。

VBA Link新版发布

可以在电脑上实现联机游戏的GBA模拟器VBA Link发布了新版v1.72 LS 0.02。作者似乎是一个沉默寡言的人，没有说明软件具体改进了哪些功能。下载地址是：http://www.sdai.cn/soft/vbl.zip。

NDS烧录卡诞生

国外一个网址为http://www.neoflash.com的网站放出了NDS烧录卡的消息，还附带了一幅烧录卡外包装的图片，看起来像模像样。这个名为NEO flash的烧录卡据说支持GBA和NDS两种游戏的烧录。卡带容量从512Mb到1Gb，并且能够支持NDS游戏的存储。另外，NEO flash直接支持TXT、HTML、JPG、、GIF、BMP、PNG的读取，并能运行FC、GG、PC-E、GB、GBA和NDS的游戏ROM。



现在PSP和NDS已经降到一个比较合理的价位，相信越来越多的朋友开始考虑购入了吧？随着次时代掌机的普及，掌机软件也将进入一个新纪元。最后感谢齐鲁在线(http://www.QL169.com)和GBMAD(http://www.GBMAD.com)玩友的支持。




文 CHINAPSP 刘一 编 铭风



PSP影音制作专栏

八 DVD文件的转换

想要在PSP上享受高画质的影音效果，被转换影像的源文件的质量是至关重要的。为了获得更好的画面，很多人最终都会把源文件锁定为DVD。所以这次就来让我讲解一下如何转换DVD格式的视频文件。方法依然分成两步来完成，首先将DVD文件转换为AVI或RM，再用以前学的方法转AVI或RM为MP4。先来说明几个常见的问题。

电脑硬件及工具软件的准备

1 术语

VOB文件：DVD中存放视频和音频的文件，相当于电影本身(其格式是MPEG-2)。

IFO文件：DVD的描述文件。

RM文件：REALMEDIA，是RealNetworks公司提供的媒体格式。

avi文件：avi是最早的影音格式之一，未经压缩的影像格式。

RMVB文件：RMVB是在RM格式上的改进格式，RMVB中的VB指的是VBR，即VariableBitRate的缩写，中文含义是可变比特率。

2 压制的配制

制作DVD转换是一项对电脑配置要求较高的工作，你最好要拥有一颗强力的CPU(中央处理器)，CPU的速度越快(推荐1GHZ以



上)，那么转换的速度也越快。硬盘至少要有5GB左右的剩余空间，因为容量最小的D5格式的DVD的容量最大为4.7GB。内存最低128MB，256MB可以不错地运行，但笔者512M在运行某些压缩软件的时候还是觉得不足。还需要配有8倍速以上的DVD光驱。

3 需要的工具软件

文件拷贝软件	GordianKnot(SmartRipper和DVDDecrypter)
计算视频流码率软件	AdvancedDivXBitrateCalc
视频部分制作软件	FlasKMPEG或Xmpeg
音频分离及制作软件	DVD2AVI，以及Azid和LAME
最终合成软件	NanDUB
字幕制作软件	VobSub
制作R10编码的RM	RealProducerPlus10
转换时需要VOB的解码器	EasyRealMediaProducer
脚本制作软件	AviSynth

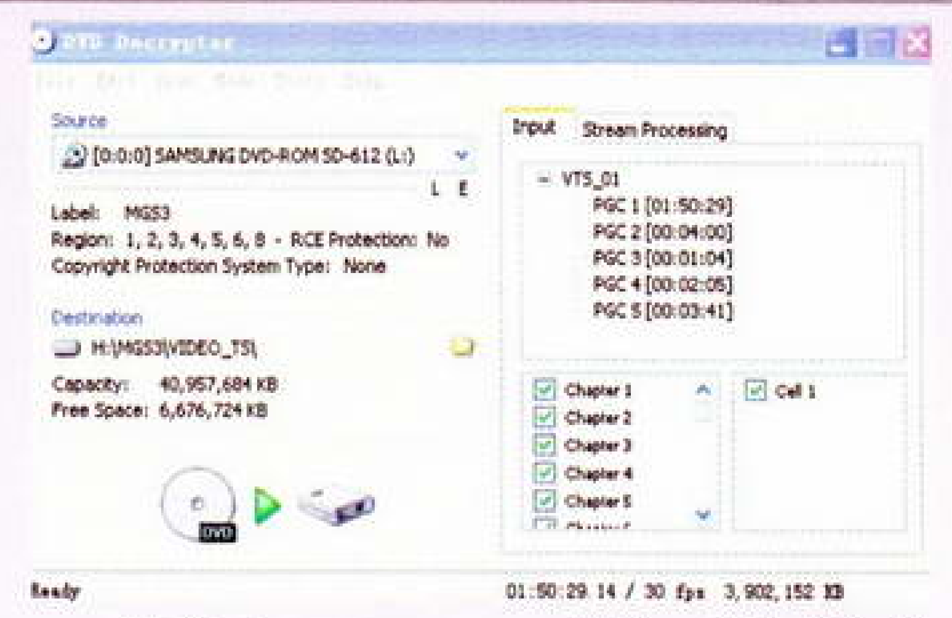
废话不多说，下面进入压缩的正题。

一：分离DVD中的VOB文件，提取字幕。

DVD文件转换的第一步便是分离DVD中的VOB文件。我们的方法首先要安装Gordian Knot软件，目前最新版是0.32.0 BETA，安装完成后，用DVDDecrypter或者另外下载SmartRipper，都可以把DVD中的VOB文件提取出来。



▶如图，这个就是GordianKnot软件。

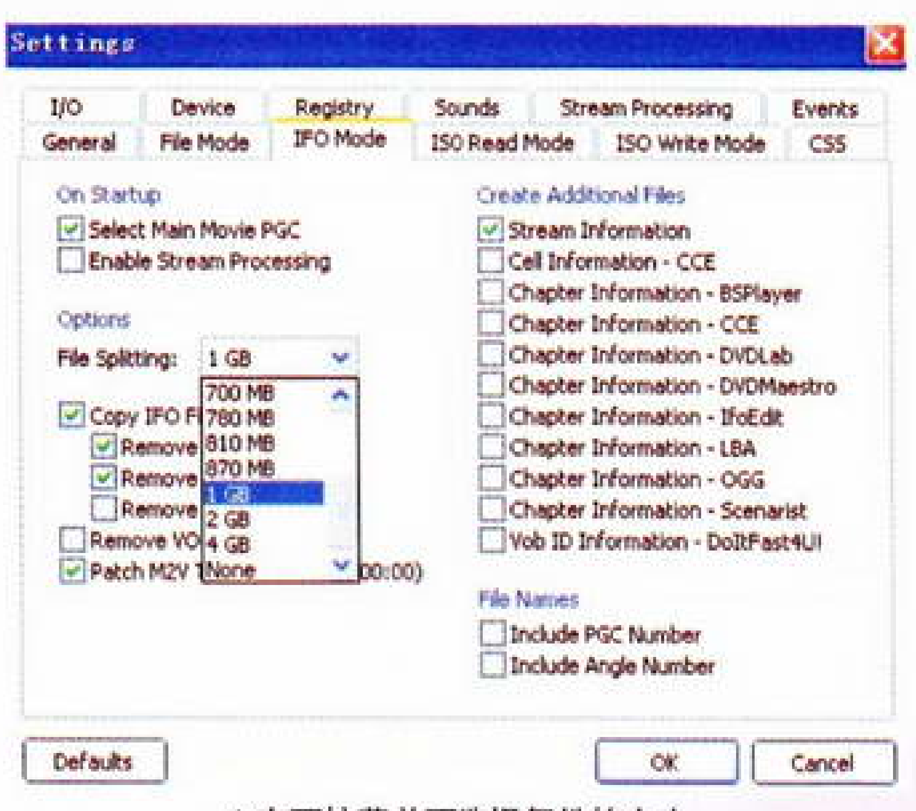


这个是DVDDecrypter软件，先选择您的物理光驱，选定要提取/输出的部分(Clips)，在选择过程中，可以看到你选择数据的总大小，然后选择输出路径，就可以开始输出了，输出的速度取决于你的光驱的速度以及硬盘的速度。

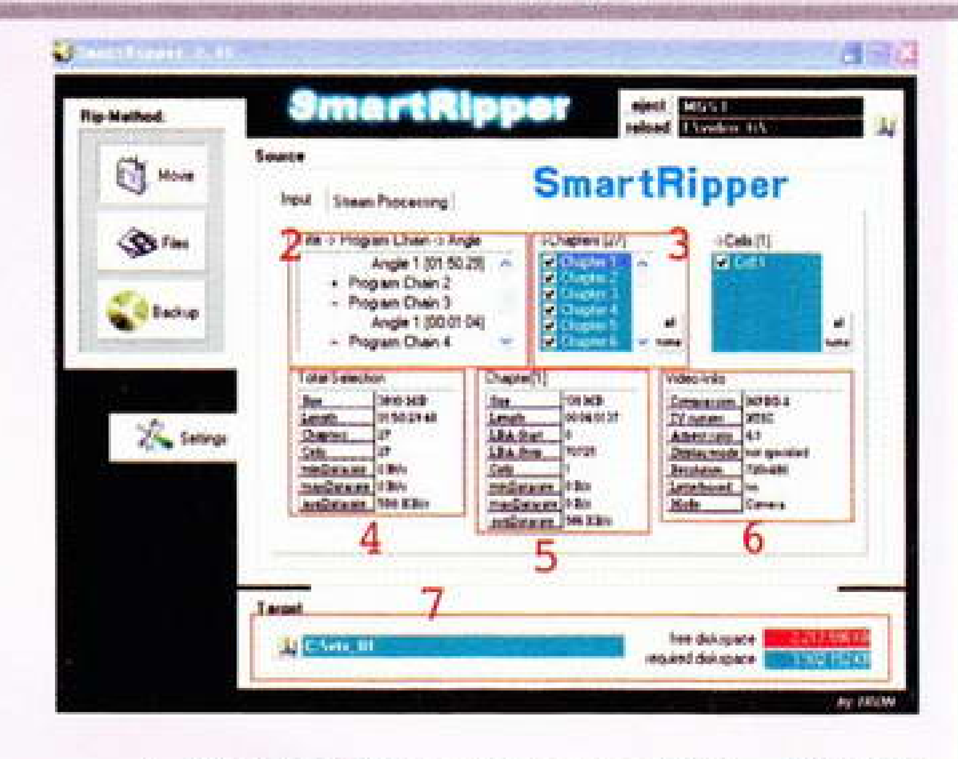


Mode菜单中切换到IFO，这是存储DVD影片信息的地方。EDIT菜单可选择主电影，这会自动选择主电影部分而不选其他的片断(开头、结尾、DirectorCut等)。

在TOOLS→SETTINGS下面可以看到IFOMODE。在这里，可以把DVD里面的内容分为几个部分，并可以选择每份的大小，如果选择的是NONE，那么在将DVD复刻到硬盘上时便不会进行分割，这样就自动将VOB文件“合并”成一个放在硬盘里了，同时也会将IFO文件rip到同一文件夹下。在之后的输出画面内可以看到大小、时间速度等数据，右下的按钮是取消。



▲在下拉菜单可选择每份的大小。



1.这个就是SmartRipper软件，最新的版本2.41。

2.DVD内的信息，分为好几部分。

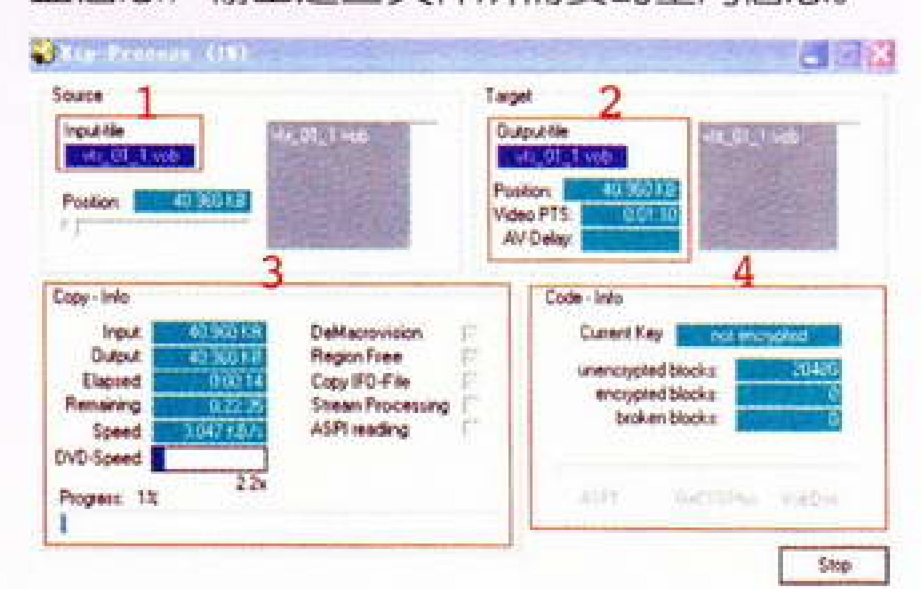
3.你选择的DVD部分内的Clips。在这个界面右上显示出共有27个部分，NONE是全不选，ALL是全选。可以手动选择要输出的内容，点击左下的START按钮开始运行解密和输出操作。

4.全部Clips的容量，以及其他信息。

5.你所选择的Clips的容量，以及其他相关信息。

6.这片DVD的格式信息。

7.输出路径，以及改输出路径所在盘的硬盘信息，输出这些文件所需要的空间信息。



1.输入的文件名。

2.输出的分块大小。

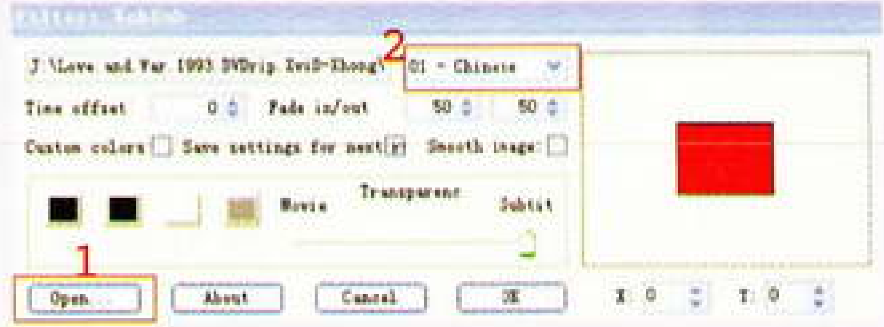
3.输出的数量以及光驱的实际读取速度，最底下是完成的百分比。

4.由于笔者手头没有加密的DVD，所以图中无法体现。在这个模块中软件会分析DVD文件的区码，以及输出正确的解密！

在这里有一个重要问题要说明：众所周知，一张DVD影片里不但包含了清晰度很高的电影、很好的音效，同时也包括了字幕信息，字幕信息也同样保存在DVD盘里。DVD中的VOB文件除了用来保存MPEG-2

(VOB)格式的影音数据，还包含了菜单和按钮等画面，以及多种字幕的子画面流。而IFO则是用于控制VOB文件的播放。

二：字幕制作，修改上一步生成的字幕文件IFO或者idx



1.这个是软件VobSub Configure，启动后选择打开并打开刚才rip下来的IFO文件。

2.在下拉列表框中选择你需要的字幕。你可以先用播放软件播放一下DVD，看看哪个是你想要的字幕。

3．左边你可以设置字幕的颜色与透明度，右边你可以设置字幕的偏移量与缩放。

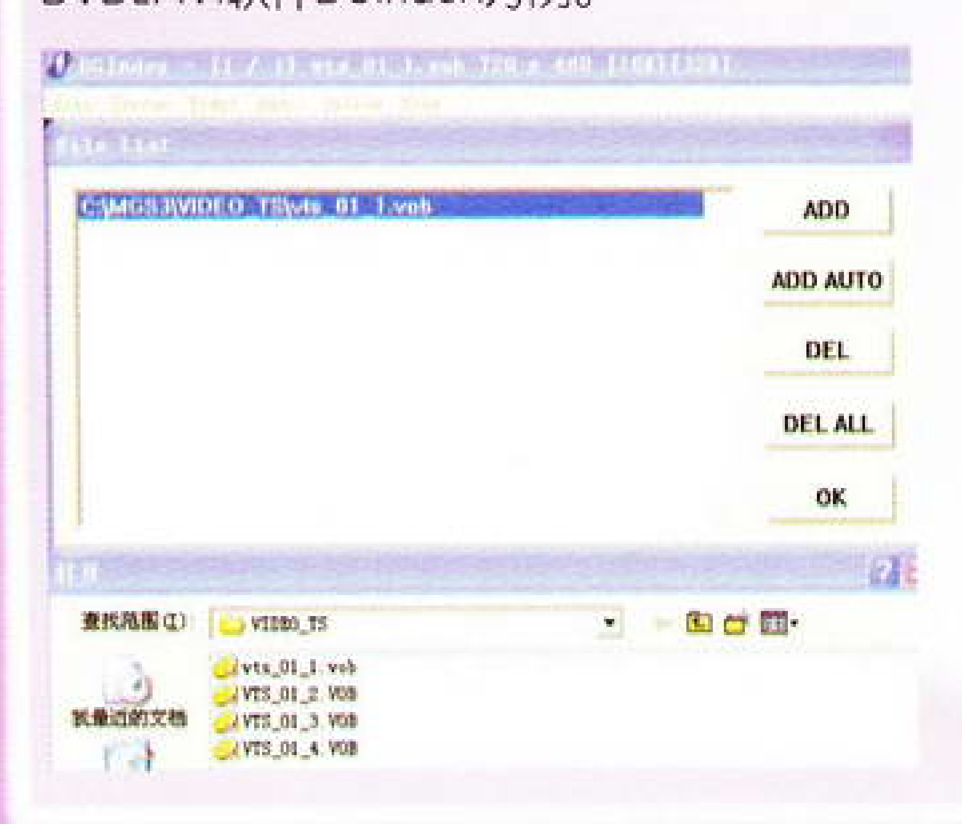
4.全部设置好后选择“OK”，字幕文件就制作完毕了。

5.打开那个存盘目录并将VOB文件和IFO文件的名字统一。

※注：如果要对idx文件进行编辑，直接右键→打开方式，选择记事本即可。

三：用DVD2AVI分离VOB，工程文件，同时得到分离出来的AC3文件

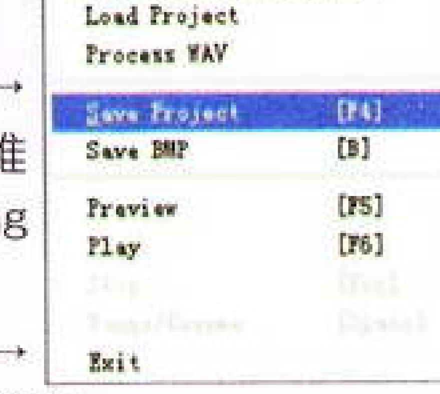
尽管DVD2AVI在AVI制作方面并不令人满意，但DVD2AVI是一个可以妥善处理VOB文件的软件，可以使VOB等DVD文件易为其它软件识别操作。GordianKnot中自带有DVD2AVI软件，在前面的介绍中笔者已经说明了，当然，也可以自己下载一个单独的DVD2AVI软件，而且这个软件现在有汉化过的版本。笔者还是以GordianKnot中自带的DVD2AVI软件DGIndex为例。



DVD2AVI使用非常简单：打开File→Open，点击“ADD”按钮，导入DeCSS或vStrip下的VOB文件或VOB文件。在这里以刚刚制作成的源文件vts_01_1.vob为例。添加你所需要进行转换的文件。

※注1：DECSS碟就是源盘有区码的碟，以上所述的使用两个工具将VOB文件分离的过程就是一个DECSS过程。

※注2：vStrip也是一种文件拷贝软件，不过现在已经渐渐被SmartRipper等取代，在这里笔者不详细介绍了。接着进行如下操作：



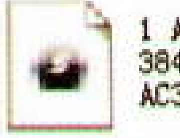
1．打开Video→FieldOperation，选择“None”。

2．打开Video→iDCTAlgorithm。笔者推荐选择64-bit Floating Point。

3．打开Audio→TrackNumber，选择音轨。

4．其余保持默认设置，点击File→SaveProject，即可保存.d2v工程文件交由其它软件继续处理。

之后的音轨分离处理时的画面会显示出时间，FPS画面比例等信息。分离完毕后得到一个后缀名为.d2v的工程文件，同时得到分离出来的AC3文件。AC3文件可以转换为WMV MP3 OGG等格式的文件。关于d2v文件的处理成AVI的文件可以使用TMPGEnc或者TMPGEncPLUS处理，由于前几讲都已详细说明，在这里不作介绍了。


1 AC3 T01 2_0ch
384Kbps DELAY...
AC3 文件

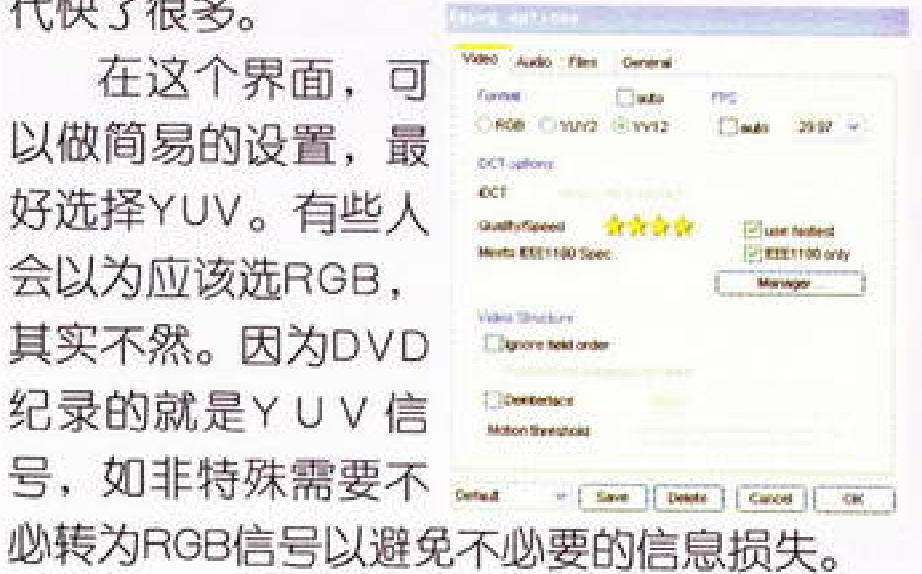

1.d2v
DVD2AVI Project
168 KB

四：用XMPEG转换VOB为AVI，并处理优化AC3音频

XMPEG是FlaskMPEG的修改版。是一个非常好用的视频制作工具，相比于VirtualDub，除了支持MPEG－2的解压缩之外，稳定性也高一些，在编码中的处理功能还是很强大的。因为和VirtualDub重复的功能不多，所以两


▲这个就是XMPEG5.02的主界面。

者可以说是相得益彰。在这里笔者就重点介绍XMPEG。目前XMPEG的最新版本是V5.03，这个版本有中文的语言包，不过好像笔者的XP出来的是乱码。（汗，只能拿英文版说事了）XMPEG5的版面设计的非常美观，初学者可以选择MPEG-2的导入向导，从刚刚RIP出来的VOB中导入或者直接从未加密的光驱中导入都是可以的。笔者试着导入了刚刚RIP出来的文件vts_01_1.vob，XMPEG5的导入速度可是比4代快了很多。



在这个界面，可以做简易的设置，最好选择YUV。有些人会以为应该选RGB，其实不然。因为DVD纪录的就是YUV信号，如非特殊需要不必转为RGB信号以避免不必要的信息损失。

然后选择要输出的FPS(注意的是和前面压缩的统一)。IDCT中可以让系统自己选择。也可以根据自己CPU的实际情况进行选择。最后在Files选项中选择输出路径。在XMPEG画面单击VIDEOTOOLS和AUDIOTOOLS会出现视频和音频设置界面，在这个界面可以进行声音的压缩和图像分辨率的简易调整。

左图由左至右为：

1.视频，在这里面可以选择想要输出的格式。

2.音频，如想保留AC3音效，可设定为“DivXAudio”；下面的音频编码可用格式，相应设置为128kbit/s，48000Hz，Stereo格式。同样可以自主地选择自己所需要的音质。

3.综合设定：可选择输出大小等设定。

4.高级设定：在这个里面可以选择不压缩的音频输出，不压缩的视频输出，音频和视频均不压缩输出以及音频和视频均以正常比例压缩输出；还可以进行隐藏和水印设置。

5.有些类似于AdvancedDivXBitrateCalc软件中换算的功能。

点击Configure1stpass打开FFDSHOW界面。本版新增了“2-pass”功能，使得画质及动态效果更上一层楼，虽然要比“1-pass”多花上一倍的时间处理，但为了优异的效果，还是建议采用“2-pass”模式，选择最好选择“2-pass，1stpass”。

点入Decoder进行选择。在这个界面“非隔行扫描”(Deinterlace)一定要选择，这样可以消除隔行扫描出现的拉丝现象，其余的选项就看读者自己的喜好了，毕竟，选取得越多，处理的速度越慢，CPU没有到1.5GHZ以上的不建议选取过多的选项。

实际上，AC3音频部分的制作在以上介绍的用DVD2AVI软件单独提取，或是用Xmpeg压制视频的过程中就已完成。DVDrip的音频部分分为AC3音频和MP3音频两种，有些朋友为了让做出来的DVDrip体积能小一点，而不采用AC3音频。MP3音频虽然可减小DVDrip的体积，但由AC3提供的5个全频域声道加1个超重低音声道组成的5.1音效也就此丧失，因此如非特别需要，笔者不推荐使用MP3音频进行最后的压缩合成。

五：合并Xmpeg转换出的视频和AC3转换出的音频为AVI文件。

NanDub是一款基于VirtualDUB开发的DivX编辑、制作软件，笔者所安装的是nandub1rc2迷你汉化版。

首先打开刚刚用XMPEG压缩好的AVI文件，选择视频→滤镜→添加，在这个画面选择添加RESIZE滤镜，在此你可调整画面的大小。

调整至满意状态后，可以合并音频部分了，在“音频”中选择“直接复制音频流”，再在“视频”同样选择“直接复制音频流”，之后依次选择“音频”→“AC3音频”，导入先前用DVD2AVI或Xmpeg分离出来的AC3音轨文件；如要导入MP3音轨文件，则选择“音频”→“MP3音频”。

接着在“视频”→“SBC选项”中选择“位频率计算器”，弹出位频率计算器，在该窗口的“最终尺寸”处填入你要生成的AVI文件的大小及数量。所有设置工作完成，最后，选择“文件”→“另存为AVI”，在弹出的窗口中选择保存路径并填入相关信息等内容，最后按“保存”，就会生成最终的音频-视频交错文件。AVI文件的合成至此大功告成。

这种AVI通常都是没有字幕的(外挂字幕)，如果你需要添加字幕也可以用NanDub加上VobSub滤镜完成，在这里笔者就不仔细说明了。之后将AVI转为MP4，大功告成！

文 ChinaGba 张力 编 铭风

带你的PSP进入无线网络世界

——《Wipeout Pure》浏览网页实例

自从PSP去年12月12日上市以来，无线网络功能始终是大家关注的焦点之一。PSP内置WIFI通讯的各种硬件(通讯模块，天线等等)，软件上支持标准802.11b(11M)无线通讯协议，支持两种模式Ad-Hoc模式(点对点)和Infrastructure模式(连接到计算机)。前一种模式主要用于网络对战，玩家联机游戏用的就是它了。今天我们来谈谈大家不熟悉的后一种模式。

Infrastructure模式要求PSP连接到AP(Access Point，无线路由器)，然后通过本地计算机(或者网络服务器，韩国已经公布了PSP移动娱乐方案)连接到互联网，可以下载文件，浏览网页，只是SONY目前的操作系统不支持这些功能，目前只有NETWORK UPDATE功能。不过，现在《Wipeout Pure》的出现改变了这种状况！(这是一款很棒的科幻竞速游戏，在美国和日本都获得广泛好评。以下简称《Wipeout》。)

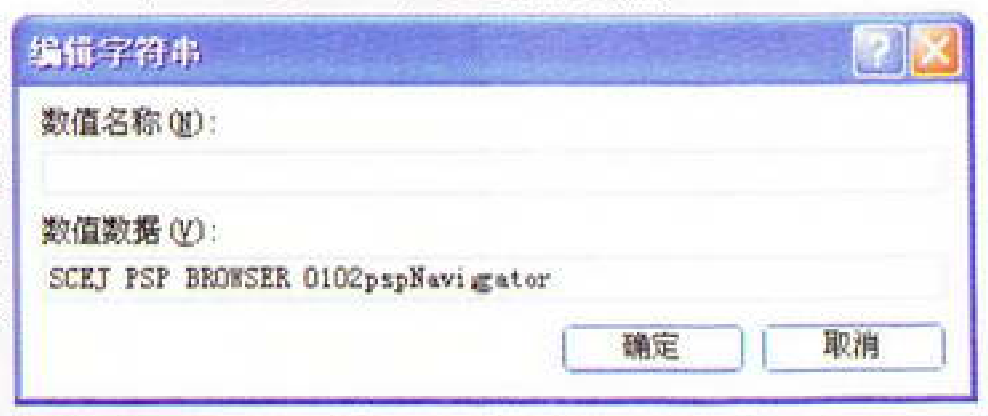


厂商为了保持游戏的持久的热度，在游戏未发行的时候就宣布会每月提供新的赛车赛道下载，因此在游戏内建立了一个网页浏览器。通过游戏菜单中的DOWNLOAD可以进入该浏览器。不过这个浏览器不同于IE，它没有网址输入栏，固定的只能连接一个网页，美版为http://ingame.scea.com/wipeout/index.html，日版为http://wipeoutpurepsp.scej-online.jp。

这个网页会对浏览器的类型进行验证，直接用电脑是看不到的，它只允许PSP浏览，不过我们可以通过修改系统属性来在IE里浏览它。在注册表编辑器(在运行里输入regedit)里面修改：

HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings\5.0\User Agent 这个项目(如果没有的话，可以自己建立)。

美版修改为：SCEJ PSP BROWSER 0102pspNavigator，日版修改为：SCEJ PSP BROWSER 0105 UCJS10007，把注册表项修改成美日相应的名称就分别可以浏览美日下载网页了。(注意：你要能通过PSP连接网络。当属性修改成美版名称，日版下载页面是无法连接的，反之亦然。修改好后将所有IE浏览器关闭，重新输入网址就可登陆了。)



通过PSP或者电脑连接上面的官方下载网站，我们可以看到美版目前是这个画面(图1)，表示目前还没有下载内容。日版目前是这个画面(图2)，第一个下载包已经放出来了。点击进入是这个画面(图3)，显示了最新的下载包含有新赛道Staten Park、新赛车Tigron和新的Piranha SKIN，在这里你就可以下载了(5月还会有一个新的赛道，^_^)。

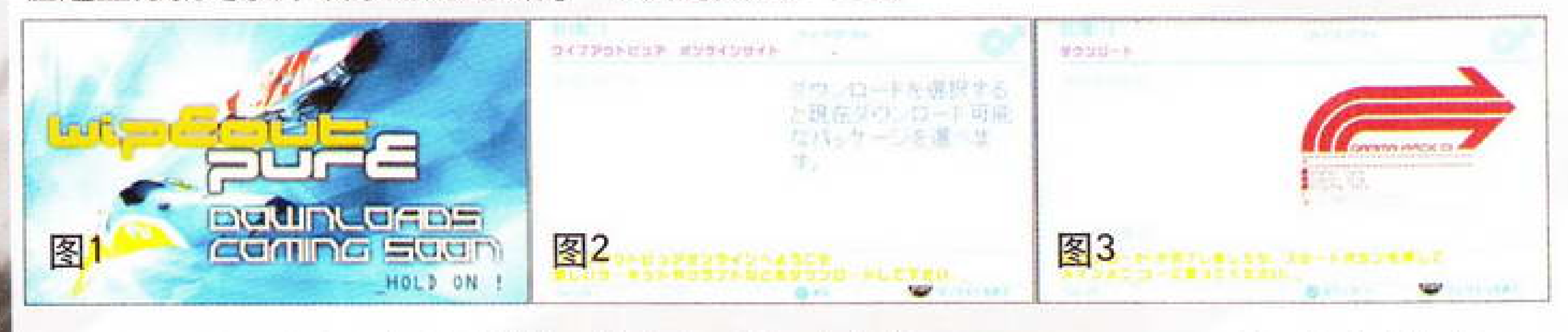


图1 图2 图3

在PSP上下载的机制是这样的，首先会下载一个文件download.pspdif，然后这个文件在PSP上验证通过以后，会自动连接到data.pspdat，接着转到文件data.zip，下载这个文件后，PSP会解压缩，最后放在MSD的PSP\SAVEDATA\UCJS10007DGAMMAPACK1目录下。以上复杂的

过程在PSP上完全是自动实现的，玩家要做的只是等待几分钟而已。第一个下载包有3.5M(竟然这么小)，据官方公布所述，一共会有48M的下载内容会陆续放出(只有32M MSD的玩家看来又要破费了啊)。

目前日版正式的下载渠道只有这么一个(为什么不像1.5版系统升级文件一样，提供电脑直接下载呢？想不明白)。当然，那些没有AP而不能使PSP登陆网络进行下载的话，你也可以自己到http://wipeoutpurepsp.scej-online.jp/downloads/pak_gamma1/data.pspdat下载文件(需要修改过注册表能登陆日版页面)，自己解压缩并放在相应的目录下。

说到这里，细心的玩家会问：既然《Wipeout》里面有网页浏览器，我们能不能利用它来浏览任何网页呢？答案是肯定的。



我们上网，打开IE，敲入一个网址的时候(比如：www.cngba.com)，首先要通过DNS(域名解析服务器)，解析到一个服务器地址，然后连接这个地址，下载网页上的数据，我们就能浏览这个网页了。我们先在PSP的网络设置里面设置一个自己的DNS(比如设成67.171.70.72)，这样的话，《Wipeout》的网页浏览器在解析默认下载网页地址的时候，会解析为自己建立的另外的一个网页，在这个网页上建立地址输入栏和各种连接，通过这个网页，我们就可以浏览任何网页了。在电脑上，你也可以这样来实验一下，修改注册表和DNS，再连接官方下载网页，一定会有惊喜。

下面我们来说说《Wipeout》网页浏览器的操作。"○"键是确定(美版"×"键是确定)，相当于鼠标的双击，"□"键是刷新，"L"键连接到上一个网页，"R"键连接到下一个网页。"START"键可以调出菜单(包括回到首页，退出)。方向键选择网页上的控件，翻屏。

《Wipeout》的网页浏览器还是很不错的，语言只支持英文和日语，输入采取系统默认的输入方式。支持多种网页编程语言，控件基本能够正常显示，简单的Javascript也能运行正常。网页的显示基本正常。不过一些需要安全验证的网页不能连接。最大的遗憾是不能显示和输入简繁体中文(5月12日，港台版PSP即将发布，期待PSP能早日支持中文)。

网页浏览的速度还是挺快的，使用DNS为67.171.70.72，连接到的首页是CMU(美国卡耐基 梅隆大学)的一个网页，首先是欢迎界面，接着有一个地址输入栏，输入网址可以连接到任何网站。界面上还有一些网站的链接，按照目录划分，PSP目录下有两个值得一提的网站。目前这是惟一的，确定可行的浏览网页的方式。相信再不久的将来，SONY官方正式的浏览器就会公布了。PSPBROWSER(http://www.allxboxskins.com/pspbrowser.php，能连接到其他页面)和PSPIRC(http://www.pspirc.com/，聊天场所)是现在最常用的几个页面。



▲美国卡耐基的欢迎界面。

▲PSPBROWSER，里面有一个网页浏览器的测试页面，里面测试的内容很是详细全面。



▲可以上GOOGLE？能支持中文的话就更好了！

闲话：很多人会说，PSP是游戏机，浏览网页有什么用？(^_^)可能你因为什么原因无法用电脑上网，被父母关在小黑屋学习，女朋友霸占着电脑，上厕所……那么你通过PSP也能查看新游戏的消息，聊天，到论坛灌水，是不是很COOL呢。

文 mine

Vol.08

超级机器人大战专区

拯救世界的魔神

本辑的《机战专区》将为大家带来全新而又亲切的内容——在《机战》中非常活跃的《魔神》系列！《魔神》系列拥有悠久的历史，可以说是由它开创了日本的机器人动画的辉煌时代。由于其中的机体的设计保留了鲜明的上世纪70年代的造型特点：线条简单强力，充满特摄片的风格特点，其实他们的背后还有很多值得发掘的故事。

剧情篇

作品介绍

《魔神》算是日本较早的机器人动画，故事风格搞笑热血，主题就是老套的拯救世界(当时来说可不是老套呀)，也是由它第一次提出驾驶系统和机体合体后使用的概念(《高达》的核战机是不是也……笑)。该作一经推出就创下了日本的卡通收视率纪录。由于《魔神》的史无前例的成功，它的故事模式和人物设计也影响了往后无数的机器人动画，本作更被日本机器人爱好者奉若神明。这也正是为什么几乎每代大杂烩形式的《机战》都有我们的甲儿出场了。一切有关产品都相应成为焦点，当中尤以一系列超合金玩具最具收藏价值。第1期《魔神》超合金玩具，1974年推出时卖1150日圆，现在炒价则已达到100万日元！由此可看出爱好者对他们的狂热程度。

兜甲儿和魔神Z



地狱博士为了实现征服世界的野心，利用手里的金钱和发达的高科技，以机械兽军团不断扩大自己的帝国。为了粉碎地狱博士的野心，一名叫兜甲儿的热血少年挺身而出，并驾驶一台名叫魔神的超级机器人和其对抗……在之后的剧情中魔神在戴安娜A和博斯机器人的帮助下粉碎了地狱博士的野心。这就是1972年由永井豪大师出品的《魔神》。

剑铁也和大魔神





随着新的敌人暗黑大将军的出现使得魔神力不从心，就在其被包围之时，另一个伙伴出现了——剑铁也驾驶的大魔神出现，并接替了甲儿的使命，和维纳斯A一起对抗暗黑大将军。大魔神为甲儿的父亲兜剑藏制造，因为他早就料到以魔神的实力早晚有力不从心的一天，于是秘密制作了新的强大机体以防不测。在铁也和暗黑大将军战斗的时候，甲儿也没有闲着，在对魔神进行强化改造以后重出江湖，以魔神Z的姿态重新登场，并和铁也一起粉碎了暗黑大将军的野心。

魔神恺撒

于2001年发售的全新OVA故事。修罗男爵奉地狱博士之命率领机械兽军团四处破坏，兜甲儿和剑铁也二人为了保卫光子力研究所而开始了不懈的战斗。但是面对不断强化的机械兽的空陆两方夹击，两人陷入苦战，最后大魔神不支战败，而魔神Z更是被捕获带走，甲儿同时也失踪了，生死未卜。一日，修罗男爵带着改造后的魔神Z袭击光子力研究所，旧伤未愈的大魔神慌忙应战，结果大败。就在魔神Z正要痛下杀手的同时，一部巨大的新魔神出现了，强大的装甲令魔神Z的攻击完全无效，举手投足之间便打败了魔神Z，但是，接下来它的目标……竟是光子力研究所！

“有了魔神Z，你就可以成为神或是恶魔，但是有了魔神凯撒，你可以选择杀死神，或是杀死恶魔，甚至毁灭世界。”甲儿爷爷的话在脑际不断回响，甲儿要怎么来使用这部巨大的兵器呢？后面的路还长着……《魔神》的故事还在不断延续！

注：由于《魔神》系列的OVA众多，剧情和设定也不甚统一，所以只能以其中的几部来联合起来稍加介绍。

主要机体介绍

魔神系列登场的作品几乎随手一抓就一大把，而且魔神系列也是各代机战初期不可忽略的我方强大力量。相信大家对这些熟悉的面孔都不会陌生的，不过在《第4次》之后的几代机战游戏的中后期就基本上没有多大的作为也是比较遗憾的一点。随着合体技的出现，这些老战士们才重新焕发了青春，成为战场上活跃的主力，反而让众多真实系新机体黯然失色。 最早的魔神登场的作品要算GB上的第一代《机战》了，当时仅有的几个机体中就占有一席之地，从此以后也成为历代作品的登场机体。

魔神（魔神Z）（Mazinger）



本机体是由超合金Z制作，以光子力驱动，由驾驶员驾驶飞行器和机体合体后方能操纵，后来强化以后拥有了飞行能力并改名为“魔神Z”，金刚飞拳和金刚火焰是其成名必杀技。原作中在以弓教授为首的光子力科学所的协助下，与地狱博士的机械兽军团进行着不屈的战斗。魔神Z在机体方面，具备了SUPER系的典型特征：装甲坚固、耐战性高、火力强大、必杀技气势夺人。他是以后众多超级系机器人的样板。但它的身高只有18米左右，与高达等真实系机器人相同。后继机为魔神恺撒。

大魔神（Great Mazinger）



剑铁野驾驶的第2代魔神，全高25米，有着比魔神更强的实力，原作中是用来协助已经力不从心的魔神来对抗更为强大的暗黑大将军及其麾下的机械兽军团。由于同属一个系列，因此其他方面很相似。综合实力不俗但由于在各代《机战》中普遍出场较晚，感觉比较鸡肋。

魔神恺撒





《机战》中最强最后的魔神，能一骑当千的超级的超级系机器人！装甲值一向数一数二，《α外传》中发动“魔神POWER”时攻击力凌驾于真盖塔之上，历来武器经济实用，没有气力限制。甲儿命中数值不佳，但有铁壁+必中的精神组合，配合强劲的魔神飞拳和地图武器，清掉大群杂兵是轻松的事情。就算是面对BOSS机体，也无须担心生存问题！只要有它登场的《机战》，就没理由不重用它！



自流金岁月改版以来，一直是马修在独自写作，其实，这个栏目和其他栏目一样是面对广大玩友征稿的。您可以投来您玩过的游戏。不过现在有要求哦，就是不要和以前曾经出现在流金岁月的游戏再重复，字数也要把握一下，一个游戏限制在300～400字之间，可以是简短的游戏介绍，也可以是这个游戏所记载着那些难忘的岁月，多少不限，机种不限。有点子的话大家就尽管投啊。

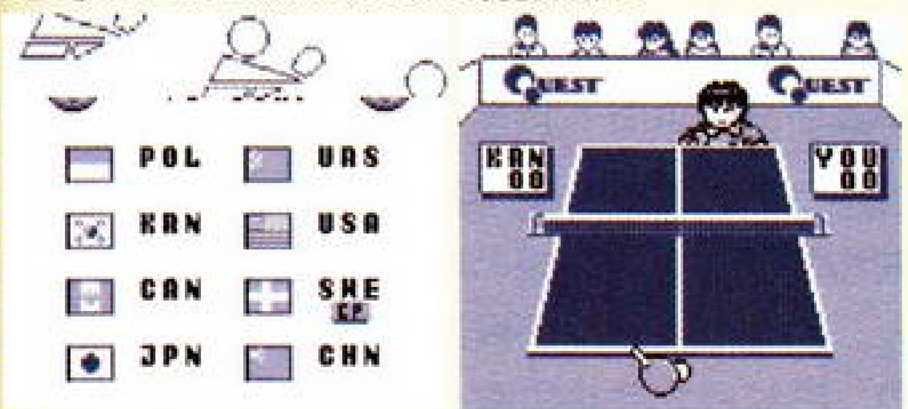
战斗乒乓球

机种	GB	厂商	Quest
发售	1990年	类型	SPG

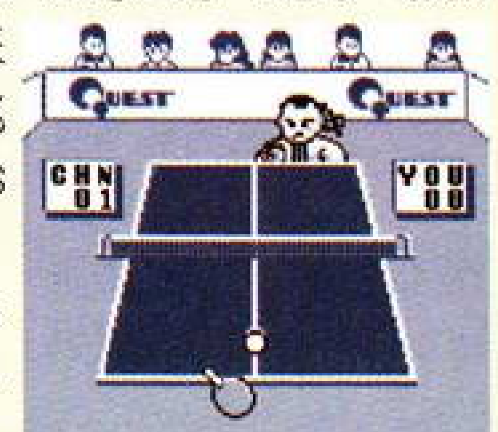
BATTLE PINGPONG



乒乓球在我国属于家喻户晓的“国民运动”，相信各位读者中也有不少乒乓高手吧。尽管在各个机种上出现过不少和乒乓球有关的游戏，但是无非就是那个被称为“The first video game”（第一个电视游戏）的一个白点在两个横板之间来回弹的游戏的改良加强版。



而这款出现在GB上的《战斗乒乓球》可谓真正意义上让这项运动在游戏领域脱胎换骨。游戏采用了第一人称视角，游戏的操作非常简单，电脑会自动判定球的落点，球拍会自动找到对方的来球，玩家所要做的就是用方向键来的左右控制正反手，上下来控制击球力道，配合A、B键可以轻松自如地使出真正比赛中经常可以见到的各种球路。还有值得一提的一点就是，这个游戏中有来自世界各国的高手挑战模式，而最终BOSS就是中国队！



▶游戏的最终BOSS——中国队！不过人物的形象……

牧场物语 2

机种	GBC	厂商	VICTOR
发售	1999年	类型	SLG



《牧场物语2》继承了系列一贯的闲适和自由，游戏采用了男女双主角系统，只不过剧情还是大同小异，仅仅是在一些涉及到性别的对话上略有出入，但是据说女主角在游戏后期会得到特有的“围巾编制机”（我都是用男主角玩，所以是据说……）。游戏最终有三种结局，分别是好、中、差，取得怎样的成绩就要看玩家的了。想来不少牧场迷都是通过这款汉化游戏和牧场邂逅的，游戏中，村长许诺给主角3年时间拯救牧场，如果还是不能拯救牧场，就要把它改建成游乐园，背负巨大压力的主角由此开始了自己的牧场生活……



▲男女主角在和建筑师阿源进行初次对话时，阿源的台词会有所不同。

虽说“压力”巨大，但是只要玩家稍微用心，便会过得轻松恬静。游戏中还有不少特殊事件和小游戏，特殊事件和GBA版一样，需要由友好度触发；而小游戏也都很耐玩，特殊天气时不能干活的时候，躲在小屋里玩这些游戏也很惬意。



格斗之王R-2

机种	NGPC	厂商	SNK
发售	1999年	类型	FTG



NGPC上的首发游戏。当初NGPC包装盒上机器所演示的正是此游戏，这也是“《格斗之王》系列”在掌机上初次“彩色化”。《格斗之王R-2》以街机版的《格斗之王98》为蓝本制作，迫于容量所限，游戏人物被Q化的同时数量上也大大缩水(笔者最大的遗憾便是无法在掌机上玩到由SNK亲手制作的Q版蔡宝健和陈可汉)。但是游戏的操作感并没缩水，凭借NGPC卓越的机能，使游戏时的感觉和街机如出一辙，只不过因为电脑的AI较低，导致投入感略显不足。SNK没有简单地移植了事，在“街机模式”的基础上还增设了“挑战模式”，此模式中除了常规的战斗外，还有各色道具可以收集(有些道具很BT)，在丰富内容的同时，也大大地延长了游戏时间。



值得一提的是，此游戏的已经由网友丑小鸭针对人物名称进行了汉化，感谢他的劳动。



上海

机种	WS	厂商	Sunsoft
发售	1999年	类型	TAB



GB上出现过许多以中国、地名来命名的游戏，比如香港、上海、四川省什么的。虽然看似简单，但玩起来还是蛮好玩的。

要说这款WS的《上海》的与众不同之处，就是模式比较丰富。除了常规模式，还另外增了“挑战”和“对战”两种。顾名思义，“挑战”就是玩一些经典战局，而所谓的“对战”就是和对手同时进行游戏，看谁先完成的模式，这个模式又分为普通模式和金币模式：普通模式是看谁先完成，而“金币模式”则是看谁先找出隐藏在麻将中的金币。

厂商也算用心良苦，不过若以WS的机能来衡量的话，该作顶多算款小品级的游戏了，不过掌机本身就很适合这样轻松的小品游戏哦。



▲四种模式供玩家选择，后两种便是对战模式。

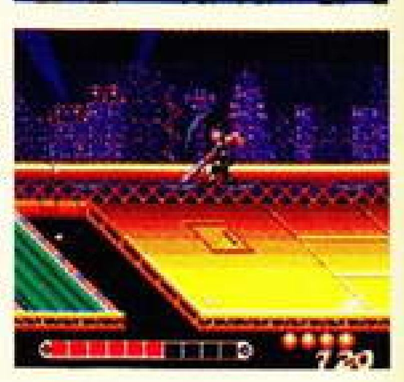
幽游白书

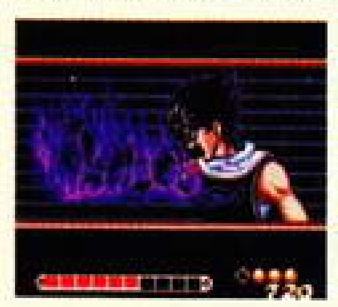
机种	GG	厂商	Sega
发售	1994年	类型	ACT



《幽游白书》想必大家都有所了解吧。细细算来，这套漫画已经诞生十年有余了，剧情也早已结束，而如今仍有不少相关游戏在GBA等机种上推出，也足见其经久不衰之势。

这次为大家介绍的是来自GG上的一款《幽游白书》作品。该作品的剧情改编自原著中的情节。可供选择的人物是大家已经熟知的“超级不良少年”浦饭幽助、灵力超强的桑原和真、性情怪僻的飞影以及人气极高的藏马。游戏是ACT类型，四位主角的操作感也是不尽相同，只不过游戏的打击感略差，攻击的时候总有种打空的感觉。





游戏一开始有4个门可以选择，在A门里的剧情自始至终都是在森林中进行，所以不免有一种压迫感，这种时候可以考虑按B蓄力，而后放出一个华丽的必杀来缓解气氛。(汗)BOSS战的设计比较巧妙，玩家可以以第一人称的视角和BOSS单挑，但是BOSS的外形却和富坚笔下的人物差之千里。推荐给喜欢《幽游白书》的朋友。

文 纵瑞砥 编 LIKY

打造你的掌上影院——NG影音娱乐篇

N-Gage 自出世以来，人们所给予的关注很大程度上是其强大的游戏功能及一系列欧美版的高素质游戏，但作为以 S60 为界面的智能手机来说，N-Gage 的娱乐功能不单单只是游戏好玩那么简单，S60 提供的强大的多媒体娱乐更是让 N-Gage 的娱乐性大大增强。笔者今天就来详细说一下 N-Gage 的影音娱乐功能。

说到用 N-Gage 看电影，这可是最常用的功能之一了，不仅能自娱自乐，而且在不经意间拿出来炫耀一下也是很不错的主意。N-Gage 上的影音播放软件不多，大概在 4 到 5 个之间，笔者知道的有官方的 RealOne 播放器及第三方的 SmartMovie、流动影院、MO 和 DVD Play er。MO、DVD Player 等软件因为实用度实在不高，故在这里不再多讲，下面主要讲讲 RealOne 和 S martMovie。

RealOne 播放器



▲用RealOne来看动画片还是很不错的。

RealOne 因为是官方发布的软件，使用起来还是蛮顺手的，支持播放时的拖动，支持声音调节，画面素质也还凑合。只是此软件对画面大小和比特率要求较严格，画面大小必须在 176 × 144 以内，比特率要设定在50到100之间。在这样的严格要求下，要看大片是不太可能了。但笔者推荐用 RealOne 看动画片，因为在画面质量比较不错的情况下保证了影片的容量较小（选定 50 的比特率，文件大约为 4 分钟 1.2～1.4M 左右），而且压缩方便。压缩 RM 最牛的就属BatchReal Producer v1.5加Real Alter-native v1.21（RM 编码插件），这个软件组合几乎吃尽所有的格式，包括 WMV 的压缩也不在话下，而且能自己设定比特率、FPS 值、画面大小等等，只是不支持 VOD 的文件（经DVD 直接提取的文件）压缩，如果有玩友喜欢压制 VOD 文件，那么还有一组软件组合也是相当的不错的——REAL 格式文件压缩至尊 V2.60加RealProducer Plus v8.51（RM 编码插件）。这组软件和上一组软件大同小异，但有两点刚好相反，前一组支持 WMV 压缩，不支持 VOD 文件的压缩；而这一组不支持 WMV 的压缩，而支持 VOD 的压缩。（有些让人晕晕的感觉）最近又有人放出了新款的第三方的 RM 播放器——流动影院，因为支持全屏播放RM文件而广受关注，只是目前为止对NG和QD的 Symbian 6.1 的 OS 支持还不是很好，期待最新版的放出。



▲ BatchReal Producer 压 RM 的界面。

SmartMovie 播放器

NG和QD最常用的视频播放器就是可以播放avi 文件的 SmartMovie（下文简称SM），此播放器不光有手机端作为播放使用，更有 P C 端 SmartMovie Converter 可供压缩使用，而且使用十分方便，并能在你压缩的电影中选取片段压缩，只保留自己喜欢的情节。这可为MMC卡的容量省出了不少空间。比如笔者很喜欢看 MJ 的演唱会，可是原片的开场实在长了点，而且后半部分偶也不是很喜欢。简单，把压缩条拖动，找到合适的开始时间及结束时间，OK，点压缩吧！剩下的就是偶最喜欢的部分了，这样就节省了相当一部分空间呢！ SM 的 P C 端直接支持 A V I（MPEG4）、MPEG(DA T)、WMV、VOB 的压缩。



▲ SmartMovie 的 PC 端界面，很直观。

压制RM则需要通过安装Real Alternative v1.21插件的方式直接压缩，但是声音不同步；有很多网友还通过加装暴风影音等软件来直接转换压缩RM文件为可用的AVI，但总有很卡的感觉，故笔者放弃了直接压缩RM的想法。好在网上AVI和WMV的片源还是比较多的，不存在没有影片压缩的问题。

SmartMovie到现在已经出现了很多版本了，最新的是2.75版的，此版软件支持用蓝牙发送avi文件；但比之前面的2.50版本来说少了对中文名的支持，无论是PC端还是手机端都不支持中文，取舍就看各位了。前段时间网上放出了SM 2.75版，现在就以2.75版为例，讲解一下SmartMovie的压片过程。

首先安装好SmartMovie Converter v2.63和XviD（最新编码1.0-29/02/2004），然后进行注册。SM的注册有些麻烦，PC端和手机端都需要注册。首先完成手机端的注册，然后点PC端的"帮助"按钮，点"注册"，这时会出现一组五位号码，输入到你手机的相应选项里，会生成另一组五位注册码，输入进PC端，OK了。打开PC端软件，编码方式选择Xvid MPEG-4编码器，比特率建议在80到100之间，声音建议选择22050MHZ和24KPS的选项，压缩软件下面有一个进度条，是可以拖动的，压缩之前你可以拖动它来进行片段的剪切，很好用的。这里要说明非常重要的一点，由于2.75版不支持中文，所以无论是输入文件还是输出文件都不能以中文命名，而且输入、输出路径中也不能包含中文字符，输出路径在"设定"中选择，事先设定好吧。

▲这是手机端 SM 的主界面。

一切准备就绪，就可以点CONVERT进行压缩了。压缩过程还是比较快的，而且2.75版还支持批量文件压缩，很方便。

将PC端转好的AVI文件，COPY到E盘的Videos文件夹下，便可以让SM正常播放。在SM主菜单中选择"BROWSE FILES"会出现文件列表，这里需要注意，如果你拷入了新文件到Videos，SM并不会自动刷新列表，需要手动刷新（按左功能键，选择"Rescan file system"）。



▲全屏播放的效果很不错。

在主菜单的OPTION菜单中能够设定许多系统选项，顺序为：

1.是否始终显示时间。
2.是否始终显示导航条。
3.时间显示模式（正常计时／倒计时）。
4.是否显示副标题。
5.首选模式（肖像／风景）。
6.字幕编码（我们一般选择Chinese GB12312）。
7.启动时是否自动打开上次退出时的文件。
8.画面亮度调节。
9.声音延迟设定。
10.是否全屏。

另外，在播放画面，我们也可以利用快捷键来调节一些选项，非常方便，具体如下：

数字键	效果
1	调低10%亮度
3	调高10%亮度
2	隐藏／调出导航条
4	跳到某一时间
5	肖像／风景模式切换
7	隐藏／调出副标题
8	时间显示模式切换

看了以上的介绍，大家应该对SM有一定了解了，一部《功夫》或者一部《天下无贼》用SM转出来大小都在120M左右，无论画质还是流畅度都很不错，512M的MMC卡可以放下三四部了，没事的时候随时都可以拿出来看看，很惬意的。



▲在NG上看赵本山的小品《功夫》。

文 NW 恶魔城 水神修 编 LIKY



恶魔城：同人游戏协奏曲（中）

游戏名称：魔王のアクヅ
开发：E.Hashimoto
可爱指数：7.5

“名为アクヅ的魔王困扰着某国的居民，直到某一天，外来骑士ゆうしゃ经过苦战打败了他。ゆうしゃ迎娶公主，成为新的国王。而为了复仇，失去原型的アクヅ必须找回封印在魔王城堡里的九种魔力。”

这款出色的作品直接以一位失落的魔王为主角，但除了角色、环境和部分细节外，其实与《恶魔城》没什么关系，自然也没有道具和装备这些IGA作品的RPG要素。而无论是剧情框架、动作性上的流畅、可以升级和蓄力的火球、种类单一的搜集品或是弹墙跳，都更接近《银河战士 融合》，通关后更是会根据时间和收集率给出评价；在评价方面也同样有特别要素，能在以后周目的初期获得重要能力，以达成更快的记录。笔者在普通难度下的记录是26分左右，达成最高评价，最速时间应该在25分以下。



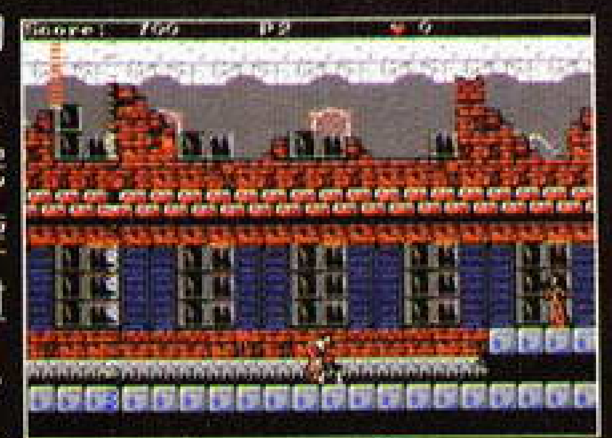
游戏的优点显而易见，细致的画面，不俗的手感，令人唏嘘且都很有特点的可爱怪物，较为遗憾的是，背景音乐的选曲并不理想，仅有两首，且第一首旋律相当乏味，由于初回游戏的时间较长，很容易造成审美疲劳。顺便说一下，笔者看到主角的造型最先想到是……糊涂神家族。

名称：Simon's Quest 2.2
开发：The Creator"
神秘指数：6

尽管存在严重的偷工减料，《咒之封印》作为西蒙的第二次战斗在欧美仍有不少骨灰及爱好者。Michele无疑是其中最具代表性的一位，他从1999年开始陆续制作了三款《咒之封印》的同人游戏。《Simon's Quest 2》是他以“The Creator”之名发表的早期作品，旨在把《咒之封印》改编为传统动作游戏。

游戏剧情应框架的变更做了修改：西蒙消灭德拉古拉后回到家乡，却发现村庄被毁，家人惨死。在火焰燃烧的废墟当中，一位天使造访，告诉西蒙德拉古拉并没有被真正消灭，他恢复了力量并制造了眼前的一切。西蒙听完后握紧皮鞭，带着愤怒冲向城堡，在路上遇到了他熟悉的骷髅、僵尸等各种被诅咒的怪物……

熟悉的标题Logo，追加卷轴的游戏场景，西蒙包裹严实的着装，无不把人带回过去。游戏中绝大多数的素材取自原作，但背景音乐是完全原创，虽然旋律上没有超过《Bloody Tear》，但也难能可贵。

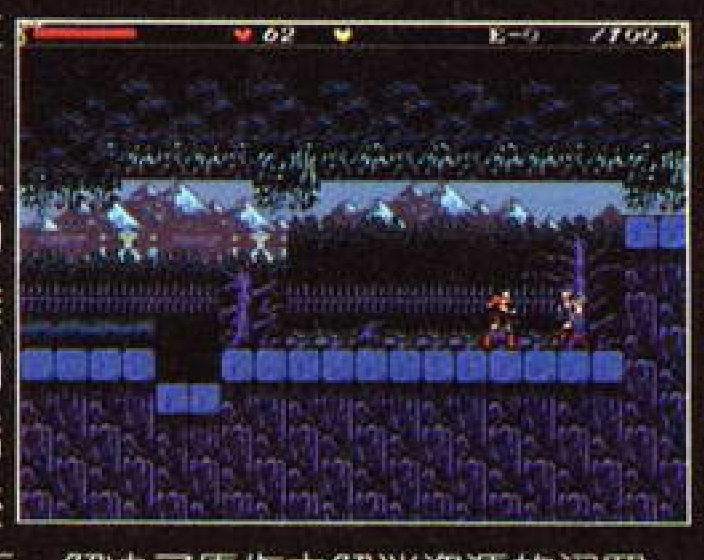


游戏的武器升级系统有别于初代，西蒙受到攻击武器会降级，更致命的是升级物品非常稀少。十个各有特色且难度还算合理的关卡做些练习就能通过，基础层面上本作平易近人，但想达成No Damage需要下一番工夫。

■ 名称：Dracula's Shadow 2.3 ■
开发：Michele
经典指数：10

这款杰出的《咒之封印》同人游戏，于2002年发表第一版，不久就在原作骨灰级玩家中引起了强烈反响。之后Michele两度调整，使得最终版的素质远超原作。游戏剧情没有延续官方线索，而是讲述1791年，两个著名吸血鬼猎人家族的后裔，Sebastian Belmont（游戏模型为原作的西蒙，头像是MD《血族》的帅哥埃里克·莱卡德）和他的恋人Melissa Schneider（采用GB《漆黑协奏曲》的索尼亚）与德拉古拉的战斗。

游戏完整保留了《咒之封印》的各种要素，场景规模和游戏内容却至少是原作的两倍，极大地强化了原作中最为人称道的"探索感"。为避免流程拖沓重复，玩家操作的也不再是孤胆英雄，而是像系列三代那样使用三位各具特点的角色，平常他们组成旅行小队，使用特殊药水能让他们分别行动。游戏的最大亮点莫过于"药水合成"，在郊外搜集魔物掉落的材料，然后可以到隐居的老魔法师那合成，但前提是还要与村民对话获得正确配方的判定。"合成"本身显然算不上创新，它的意义在于成功扭转"英雄不愿意和满口胡话的村民交谈"的局面，解决了原作中解迷资源的闲置。



■ 名称：Simon's Quest Horror 1.0 ■
开发：Michele
眩晕指数：8.5

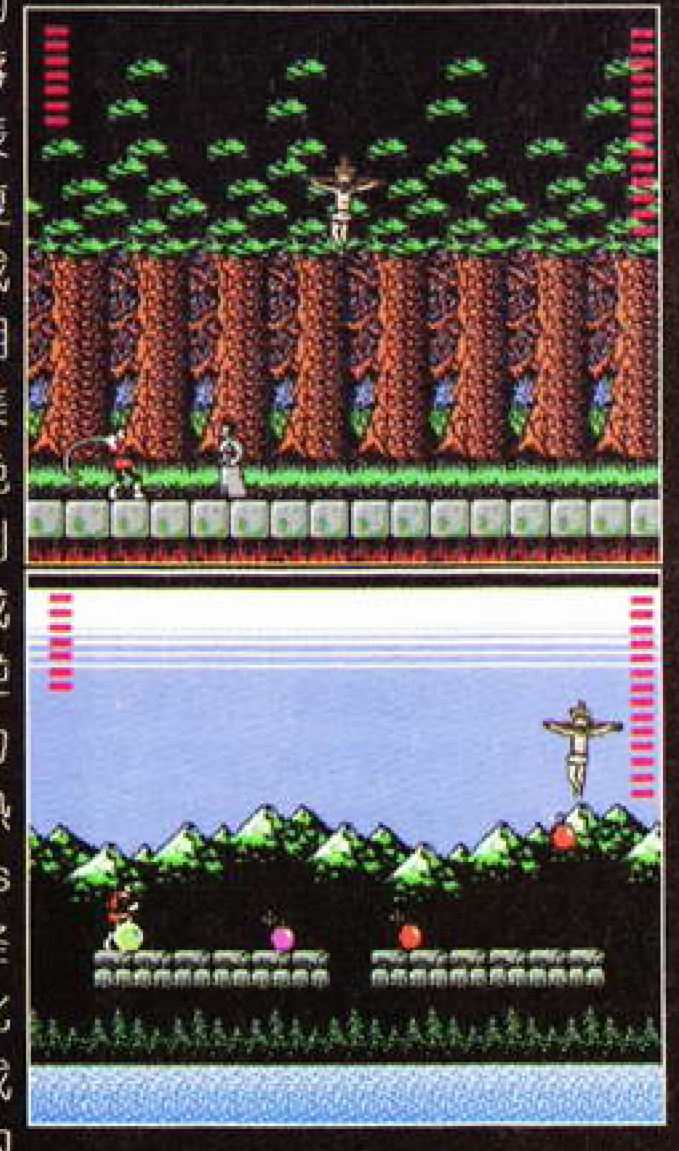
目前已知的惟一的3D《恶魔城》同人。本作沿用了《Simon's Quest 2》的系统和剧情，由于技术和成本的问题，基本没有实现真正能表现3D的开阔式场景，样子很抽象的西蒙在大多数时候漫步于狭窄的"贴图走廊"里。视角问题在本作非常突出，频繁切换的预设视角能轻易让人找不到北（所以屏幕右下角体贴的配备了指北针），如果不是Quake类射击游戏的玩家，不多时就会出现眩晕，甚至免费升级为呕吐，在这种恶劣的情形下，Michele好像为提高技术含量，仍然设计了必死区域，"西蒙投河"的英雄惨剧便屡见不鲜。如果西蒙站到某些位置，还能引起视角切换的冲突，造成画面颤动的灵异现象，非常神秘。至于怪物就不必多说了，包括Boss在内无一不是失魂落魄。



注：以上作品都可在Michele的意大利语主页www.castlevania.nzone.it找到。

■ 名称：Castlevania Priest Battle ■
开发：不明
逆天指数：8.5

利用《咒之封印》的素材制成的短篇，是个网页上的FLASH游戏，据说发表于某年的复活节。从游戏中可以鲜明地感受到美国人的黑色幽默，由于剧情的恶搞成分涉及"逆天"，笔者为防止被狂热的基督Fans用十字架、圣水追杀，在此只能对游戏中能看到的情景做简单罗列：西蒙会有粗鲁蛮横的举止；小镇的牧师死状血腥（程度参考《真人快打》MD版）；耶稣现身教堂的十字架上，然后猥琐地满天乱飞，向地面丢炸弹……



游戏网址：
http://www.i-mockery.com/minimocks/castlevania/default.php



文 口袋根据地 由基拉
编 马修

裂空的访问者

这篇文章是口袋根据地举办比赛的获奖作品之一。本文以口袋妖怪2004剧场版《裂空的访问者》的剧情为蓝本所作的同人小说，以迪奥西斯和它未孵化的伙伴的所见、所想为写作角度，表达了寻找伙伴的艰辛和等待伙伴的寂寞……

极南之海，被无垠雪白冰面保护的深深海底，我在蠢动着、蠢动着……

不起微澜的深色海水包围着我，碰触着我，碰触着我身上每一块一点点复原的伤口。寒冷，透过我已麻木的感觉，在我心底创造着更为可怖的恐惧——我的同伴，我那还在卵中沉睡的同伴，已经被人夺去了！好寂寞，我好寂寞……

四周，仍旧只有流逝的水声与时间在回应……



这地方令我不舒服！

嘈杂、零乱，散发着令我难受的电波——干扰太多了，我无法定下心来！那股舒服的感觉是好像很久以前的事了，还记得似乎有股让我倍觉温馨与舒适的美好包围着我，不过那电波是令人愉悦安详的，那就是“同伴”的信号吧？可是他却消失了，突然的一瞬，他消失的一刹那，一股失落和害怕占据了我，无奈，我只能选择沉睡，希望醒过来时，所有的失落都会随梦境散去。



醒来时，却已身在植物园！

于是，我头一次用自己的数据来处理这个小世界，浅浅滑过流动着的清澈水流，聆听它们被撩拨时散发的清亮音符——这儿的电波都很友善，温馨、平静掺杂着美好，在我身边跃着，反射着日月的微光。而后，遇见了托伊。



终于，我醒悟了，于幽深之海细心收拾残片的我终于醒悟了！世界的孤寂不过如此，失去最重要的东西后，它们就变得不再令人重视——五年，够了！我厌倦了乖乖地等待！那条绿色的长蛇令我所受的创伤在这五年的漫长过程中已经完全愈合，当我爆发出积蓄许久的力量后，我顺着自己制造出的通路飞出了冰面，远远就发现了五年前与裂空神龙战斗的战场——就是这，我失落了伙伴的地方！



我轻抚着已被雪掩埋的那块大地的伤疤，时光无法磨灭那场完全不是出于我本意的战斗，回忆之后又重温了一遍失落与痛苦，紧接着是一阵紧似一阵的恐惧：伙伴，你究竟在哪？

我什么都不奢求了，只要你能回来，我再也不会要求什么了——只要你回应我的呼唤！

被世界孤立的感觉，你能体会到吗？回应我吧！

我并不孤独——似乎是这样的，不孤独的话，为何却屡屡渴求着一个呼唤？不是托伊的，不是植物们的，更不是外围世界那些不停闪烁的灯火——的确，他在呼唤我，





只要闭上眼，我就能发现一片暗蓝的大海之上，变幻着我似曾相识的光……

睁眼，却又是托伊在呼唤。

盘旋在他四周，看着他轻笑的脸，我发觉自己满足了。



“这是我最好的朋友。”这次，他不是一个人来，而是带来了一群人，“我来介绍一下，这位是小智，然后是皮卡丘……”不解啊，托伊为什么会带这么多陌生人来见我呢？不过，他们的感觉也很好呢。

这令我伤心吗？为什么我的心会越来越痛？仍旧是那个呼唤，仍然是那片似曾相识的光，它在告诉我：“我很孤独……”

离伙伴越来越近了，隐约可以听到伙伴那记诵许久的呢喃，这儿是一座岛，他在这儿！



然而电力的干扰却出乎意料地严重，不灭的灯光只会阻碍我的计划，只要没有它们就好了，不是吗？

我能感觉，他在这里——看着这极光吧，伙伴！听听我的呼唤！在这一晚，我将做着最后的挣扎！

然而没有时间了，黎明到来时，我依稀又听见了那条绿色大蛇的怒吼——裂空神龙！这个有理讲不清的家伙，惟一的办法只有尽快找到伙伴……

说老实话，我没有兴趣与任何东西打架，而它却毫不理解——固执的家伙！

有许多干扰物需要清理，然而人类却浑然不知，那么，我只能采取我的方式来汇总找寻了，看着他们惊惶的脸与失措的慌乱，我的心中只有对伙伴的思念。



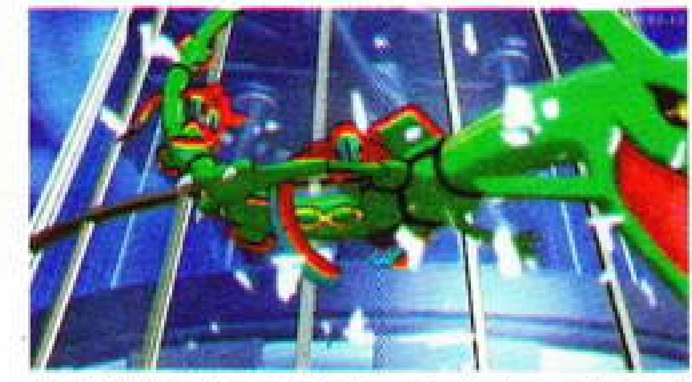
然而裂空神龙却仍在保护罩外翻腾着，敌视的目光一直不曾离开过我。它终于闯进来了，周身散发着阵阵压力让我明白，只有解决了它，我才能安安静静地寻回自己的东西，那么，对决开始！

我想，这就是“同伴”的力量吧，真是令人吃惊的奇迹，我竟然在电力如此微弱的情况下诞生了。现在，我可以感觉到我一个重要同伴的所在！我要去见它，当我亲眼看见了满天的幻彩时，我终于确切地听到了它的呼，是它——我的同伴，另一个迪奥西斯。



不需太多的言语，我与他都明白了彼此的一切。明白了伙伴这五年来的一切，我不由从心底感激楼顶上仰望着我的他和他的幻影们，我已不再孤独！

同心同步地变幻着三种形态，我们与裂空神龙游刃有余地周旋着，那个暴怒的家伙却似乎渐渐失去了气力——有同伴的感觉如此令人迷醉！



可是那如黑潮般奔涌而来的电脑又意味着什么？当那条失了气力的蛇被它们吞没时，我的心里竟然有点不忍——裂空神龙没有同伴，如此单纯的一个想法，使我和同伴竭尽全力保护了它，那时，它的眼瞳里充满了惊讶，过后，就是温和……

亲眼目睹了小智与托伊竭尽全力得来的胜利，我们有一个十分诚挚的祝福：天空是那么美丽，神龙不再狂暴；我找回了自己失去的；而托伊，也拥有了另一群伙伴，那么一切都该做个结束了。



伙伴，我们该走了。

没想过，离别会如此突然

“你舍不得，是吗？”同伴问我，我则看着离我渐渐远了的那群人，摇头：“我们都是伙伴，去哪儿都改变不了，即使分离。”

“托伊，再见”

“再见。”

望着远去的列车，博士低头看向自己的儿子：“你不伤心吗？”

抚着正负宝宝的头，托伊笑看着天空：“我们都是同伴，去哪儿都改变不了，即使分离。”

文 ChinaGba xiaoyou7，零式 编 铭风



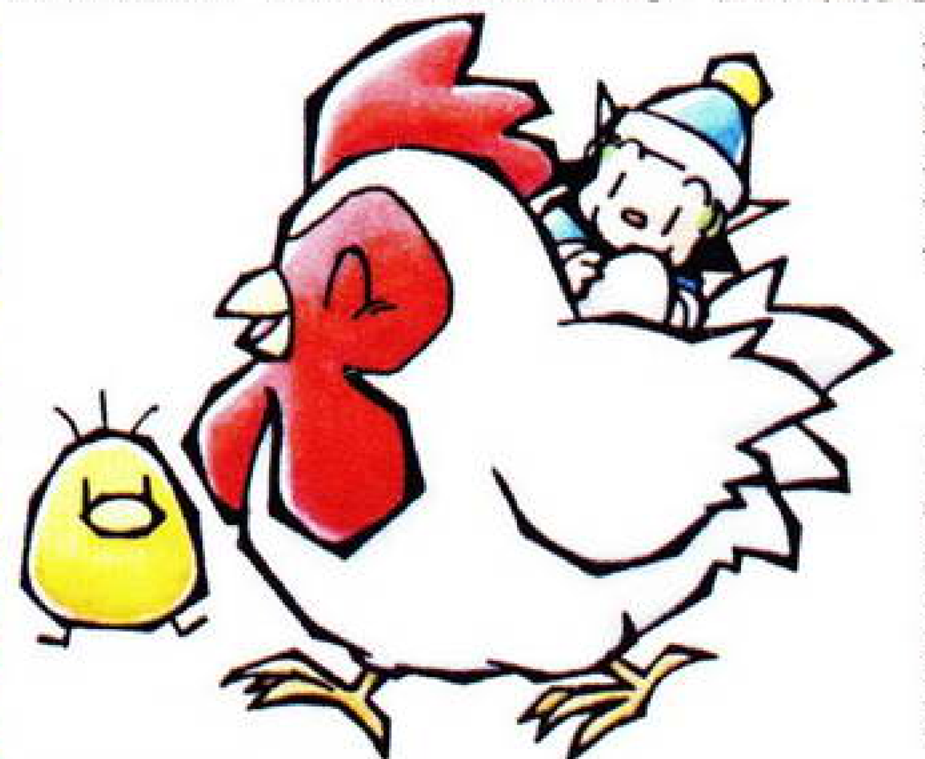
牧场的小精灵



春季的某一天早上，主角MM在邮箱里收到一封信。哦，原来是小精灵们的邀请函啊！于是乎……从牧场出发，向上、向右、再向上……嘿咻嘿咻，笔者(会说话的空气？)随主角MM一起，横穿了整个矿石镇，终于在教堂右边一条不起眼的小路尽头(估计不少新手玩家一开始都没发现吧)，找到了本期的主角——7个小精灵的家。映入眼帘的是一间非常具有自然气息的小草屋。置身于幽静的森林之中，风景优美，空气新鲜，的确是隐居佳所啊(主角MM：地处郊区，交通不太方便-_-b)。无视主角MM的抱怨，笔者拉着她一起走进了那间小草屋。

其实小精灵是一个善良可爱与世无争的种族，在西方很多传说中都有他们的身影。它们与《魔戒》中大名鼎鼎的"哈比特人"有些类似。先来看看哈比特人的介绍：他们一般身高一米二、三的样子，脚板坚实脚背有毛，从不穿鞋，擅长使用手工具(但不喜欢机器)，他们喜欢食物，每天要吃六顿饭，年纪大了之后容易发胖。他们喜欢派对和交换礼物，喜欢抽长杆儿烟，他们还喜欢讲家族中的故事，从爷爷的爷爷的爷爷开始讲起。与我们的小精灵对比一下发觉两者十分相似：个子矮小，7个小精灵合起来才抵得上一个美食家(女生版中除夕噩梦事件之一)，耳朵尖尖，喜欢吃(黄色小精灵："我肚子一饿你就来了。")，不喜欢机器(不会用加工机)，喜欢和平与安静(隐居在森林里)，喜欢热闹和交换礼物(这个下面就会提到)。

另外，在苏格兰也传说有一种善良的小精灵，淘气鬼(Hobgoblin)的一种。这种小精灵总是穿着一身棕色的破衣服。它们的脸又小又平，鼻孔也很小，但头发却很长，喜欢独居，有时也成群出现。与其它的许多淘气鬼一样，棕精灵不大喜欢搞恶作剧，它们希望与人和谐相处，如果你对它们好的话，它们就会帮你做家务，但你不能给它们报酬，一给报酬它们就会永远消失，你只能通过其它方式回报它们，例如在它们可能经过的地方故意留一些食物(例如它们最爱喝的牛奶)。如果棕精灵受到侮辱的话(它们有时候很容易受到伤害)，就会离开你并带走你的好运。



传说说完我们回到游戏。"春天是开茶会的季节……主角MM来的话，每天开都行啊！"刚一进门，就受到了小精灵们的热烈欢迎。红橙黄绿蓝靛紫，好不热闹啊！每年春天，当7个小精灵都在家的时候，AM10：00–PM5：00这段时间，带上邀请函(和所有小精灵关系都4心时春天在邮箱里可以收到)，去小精灵的家，把邀请函给任意一个



小精灵即可(茶会将持续到PM6：00，所以笔者建议可以晚点去。茶会结束之后小精灵会送休闲茶叶给主角，真是不错，还有礼物)。主持茶会的是红色小精灵，笔者感觉他好像是小精灵的头头，所以觉得有必要特别提一下。跟小红(主角MM：就是红色小精灵啦)好感高的话，他会教主角一道料理——地瓜布丁。这个可是村长的最爱。此外，送小红他最喜欢的东西，比如巧克力(小孩子对这种甜食的防御力好像都挺低，有些MM也不例外)，小红就会告诉主角河童喜欢黄瓜(青瓜)。奇怪了，他怎么会知道河童的事？呵呵，他们的关系可不一般哦！在女生版里，如果主角MM嫁给河童的话(笔者余光瞄到主角MM的额头上隐约有青筋暴起，不晓得是怎么回事-_-b)，婚礼当天所有的小精灵都会到场呢。你结婚时都会请些什么人呢？当然是好朋友啦！什么？亲戚？呃——这个，从外表看河童和小精灵怎么也是八杆子打不到的亲戚吧。啊？基因突变？！※#%…¥×

想着想着，茶会已经开始了。摆在笔者面前的是一杯小精灵特制的茶。没有标签，这个是什么牌子的啊……在西方的传说中，如果有机会被邀请参加精灵的宴会，那就要当心，一定要拒绝他们的食物和饮料。如果吃了精灵的食物，便会永远被禁闭在那儿而不得再返回人间。不过在牧场里大家不用担心，这里的小精灵都很善良友好。接下来就交给我们牧场里那美丽可爱的主角MM继续吧(聚光灯准备)。

在游戏里，小精灵是我们经营牧场不可或缺的好伙伴。有了它们的帮忙，我们主角可以节省不少的时间和精力。每个小精灵都有自己最喜欢的东西，不过我们一般一视同仁地送小麦粉，坚持送很容易加好感度(和它们对话也可以加)。如果游戏初期经费紧张，送后山免费的花也可以(笔者：那个贪吃的黄色小精灵除外)。去教堂祈祷也可以加小精灵的好感度。有一个选项是"让小矮人帮忙干活"，如果获得神的宽恕，那么全体精灵好感度+2，所以没事就多去祈祷吧。总之不管用什么方法，把小精灵的好感度加到3颗心就可以找他们帮忙干活了(笔者：廉价劳动力？)。

前一天约好，第二天AM6：00小精灵们就会到牧场帮忙，只要不是台风大雪天气，不管下雨下雪都会来(笔者：不晓得下刀子会不会来？)。小精灵工作时候的偷懒程度(吹笛子，睡觉)与好感度有关，好感度越高，偷懒时间越少。而小精灵的干活速度与熟练度有关。每个小精灵有三个熟练度：浇水、收获、照顾动物，游戏初始为0。增加熟练度有两种方法：让小精灵工作、和小精灵玩游戏。平时的工作大家自己安排吧，记得要多给他们送礼物以示谢意哦！(笔者：这是牧师的台词吧-_-！)。这里介绍一个繁忙的秋季小精灵的工作安排：两天一熟的地瓜，是秋天赚钱的重要途径，当然要安排足够的小精灵收获才行。如果牧场的地全部种满的话，需要4个小精灵才能全部收获(笔者：自己不亲自动手-0-)。由于秋季还有羊祭，如果请小精灵帮忙照顾动物，工作认真负责的小精灵很可能会把主角准备参赛的羊的羊毛剪掉。到那时就算抱着穆奇爷爷哭，他也不会让你参赛的。所以，剩下的3个小精灵不妨全部安排浇水。4个收获的每次预约1天，干完活后第二天再去预约。3个浇水的每次预约7天，当然主角也得帮忙才行。

好啦，茶也喝了，游戏也玩了，笔者的咳嗽也差不多好了，是时候也该走啦。喂，那个小朋友，鸡蛋不要乱扔啊……鲜花！哦，是给护士MM，不是给笔者的啊。(一旁的主角MM实在忍无可忍了，从背包里掏出贤者锤子，对准笔者砸了下来。)等一下，还有最后一句：在已经发售的NDS《牧场》中，小精灵将以新面孔出现，人数增至101个，而且他们不仅帮忙干活，还提供各种各样的情报给主角，是游戏最重要的组成部分。感兴趣的话大家去体验一下吧！





文 火花天龙剑 桂木弥生 编 LIKY

一“烈”两“圣”，三箭齐发

大家肯定还记得火花天龙剑和狼组宣布要汉化GBA上3部《FE》作品和制作一部《圣魔》同人游戏的事吧。虽然自从公布后，有好一阵子没有新的资料和消息放出，但在4月6日的晚上，在火花天龙剑的论坛上，最终还是放出了《烈火》、《圣魔》两部作品的完全汉化版以及一个《圣魔》同人游戏——《火焰之纹章 圣邪的意志》。

说到这，可能有些读者会问了：“当时不是说将会四箭齐发，一下子放出四部作品吗？这次为什么只出了三部？”对于这个问题，我就要和各位读者，特别是对各位特别喜欢《封印》的读者道个歉了。因为《封印》一直缺少主要的制作成员，才使得进度缓慢，无法跟上这三作的工作进度。不过好在临时负责人“杀千刀的”已完成了该作“剧本”以及“支援对话”的翻译工作。所以，待等休息一阵后，工作再开时，我相信《封印》的汉化也会很快完成的。

《烈火之剑》汉化版

《烈火之剑》汉化版，从开始策划汉化到结束，大约用了将近4个月的时间，当真正将它完成时才感觉到，当时火花完成的那些剧情翻译，充其量也只是完成了它总文本量百分之六十的内容，离“完全”真还是差得远了。因为GBA的3作中，《烈火》的剧本量是最大的，自然在剧情描写和人物刻画这两方面上也是三作中最好的。在此推荐那些对《FE》剧情感兴趣，但却因为对日文不精通，一直没有玩《烈火》的读者，可以试一下此汉化版，或许它能让你感受到《FE》剧情的魅力。



▲《烈火》完全汉化版的画面。

《圣魔之光石》汉化版

《圣魔之光石》，相对《烈火》来说，它的汉化就简单了，因为工作安排得体，所以汉化时间总和可能还不到两个月。以前总是说《圣魔》剧情怎么怎么赶工，怎么怎么不好。的确，因为某些原因，《圣魔》的总体剧情是显得有些虎头蛇尾，但它还是有其精华之处的。在汉化的过程中，我又细细地品味了一番该作所刻画的人物。发现《圣魔》的人物刻画，在GBA的三作之中可以说是最好的，因为该作中的人物，绝不是以华丽的造型和俊美的外表来吸引玩家，而是靠着角色本身的魅力，由制作者塑造出来的一个个不同个性的人物来感动玩家。如果你对于品味各种不同思想、不同追求的人物内心感兴趣的话，那我在此向您推荐《圣魔之光石》，特别是该作中人物的“支援对话”，希望你可以仔细品味。



▲《圣魔》完全汉化版的画面。

说来有些惭愧，虽然说是“完全”汉化版，但第一次放出时，它们却不“完美”。当然这里不是说有大量没翻译的文字或是严重的BUG，只不过因为本人的疏漏，这两作汉化版都或多或少的有一些文字错误，比如一些别字和漏字等等，虽然不是什么太大的问题，但在玩家仔细品味剧情时，突然出现这么一下，的确是有些有碍观瞻。好在还是有很多热心的玩家帮助我们，在汉化版公布后，是他们帮我们查出了一些汉化版中的别字和漏字，使得这两款汉化作品，越来越接近“完美”。在这里，我为我自己的粗心大意而向各位玩家道歉，同时也感谢那些帮我们指出错误的朋友们。好了，两款汉化作品先就说到这里了，接着就让我们一起来讲讲那个传说中的“圣洁的意志，邪恶的意识”——《圣邪的意志》。

《圣邪的意志》



▲同人作《圣邪的意志》的标题画面。

首先要说《圣邪的意志》是部半严肃半恶搞的同人作品，其中的一些对话台词可能相对正统的《FE》作品来说有些"不正经"。但其也有自己独特、完整的世界观。其故事是发生在一个叫玛基·维尔的大陆上，只不过这个玛基·维尔大陆与《圣魔》的玛基·维尔大陆是不同的，他们是分别存在于两个平行世界的玛基·维尔大陆，虽然名字都叫玛基·维尔大陆，但其中的人物以及历史等等都有不同。因为在《圣邪》中出现了两名《外传》中的角色，由此可以判定《圣邪》的玛基·维尔大陆所存在的世界中。还有另外几块大陆的存在，那就是《外传》的巴莲西雅大陆、《系谱》的优古得拉尔大陆和《纹谜》阿卡内亚大陆。有人会问，那《圣邪》中出现了一些《封印》、《烈火》的人物，这怎么解释啊？其实很简单，我们可以理解成他们是存在于不同世界的两个人，虽然姓名一样，相貌一样，但身份地位，人物性格都会有所偏差，是完全不相同的两个人。就这样，在这种特殊的世界观下，《圣邪》的故事从古拉德向鲁内斯王国发动战争开始了。

既然也是中文的，那在这里就不多去讲解《圣邪》的剧情了，因为那些还是留给玩家自己揣摩为好。因为我方人员的能力、职业的重新安排，所以原本在《圣魔》上适用的战略战术，在《圣邪》便无法再现了。再加上此游戏可以说是面向追求高难度的玩家，所以游戏的难度也相对《圣魔》高出许多。特别是在游戏前期，我方一些低职业的"小孩子"们面对强大的敌人很难升级，而一开始加入的几名强大职业的"大人"又过于强大，使得"小孩子"们连一点点的"漏"也捡不着。其实，细心的玩家会发现，前期的加入的布露妮娅、潘特、伊冬，三名强大的"教导团"成员，他们是可以使用物理系武器的，只要让他们装上一些攻击力小的物理系武器将敌兵打成重伤，"小孩子"们就能轻松升级了。游戏的难度在十四关以前，一直保持着适中的程度，虽说有难度，但细心的话，还是很轻松就可通过的。但是，自从十四关开始，游戏的难度急速提高，特别是第十五关，面对着敌军中一批批近乎满值的高位职业杂兵，就算是战略高手也会感到头痛，要十分细心地排兵布阵才能安全通关。《圣魔》中的最终BOSS——魔王，因为能力过弱，被玩家们几番虐待，但在《圣邪》中，魔王因为吸收了地龙与邪神的力量而进化成了"龙魔神"，所以它的实力也增加了不少。它的每一击都可能将没能修练到极至的角色击死，而绝高的防御力又使得除了翼龙骑士的贯通和几把超级武器外，任何的攻击都对它造不成伤害。所以玩家需要精心安排，争取在一回合内消灭它，否则陷入拉锯战，不利的只会是玩家。



▲序章便是月长石对布JJ。

当然了，《圣邪》中不只是增加了游戏难度，还增加了一些游戏的新要素，比如新增的武器以及职业的"二转"。所谓的"二转"就是在高位职业中再进行一次转职，转向更高的隐藏职业。现在已知的就是女皇、圣帝、魔妖统帅这三个强力的隐藏职业。而能不能转职，这就取决于玩家能否在游戏中找到"皇家刻印"这一重要的转职道具。通关隐藏要素在《圣邪》中也有加强，除了可以得到一些与《圣魔》中不同的隐藏人物外，还能得到一些隐藏的道具，特别是其中有一个和龙有关的道具，给LOLI龙装备上后，那她几乎可以无敌于天下了。不过，得到那个强力道具时，这个游戏也基本上没有再继续下去的必要了。在经过各方面玩家的不断反映后，我们也在对一系列的设定进行平衡性的修改。在不断地改进中，《圣邪》的BUG将会越来越少，可玩性也将会越来越大。希望各位对此感兴趣的玩家时刻留意火花论坛，到时会定期放出一些《圣邪》的附加挑战关。以上三款游戏，大家可以去火花论坛(http://bbs.fireemblem.net/)下载。


▲布露妮娅转职为女皇。 ▲潘特转职为圣帝。 ▲伊冬转职为魔妖统帅。





Hi！大家好！欢迎收看"索尼克专递"栏目。时间过得真快，随着《掌机王SP》的诞生，本栏目也已经是Vol.15了。内容也从一开始猫猫主持的周边介绍、游戏报道和同人图欣赏变成现在由NaNa.YX的小说和GD猫的周边介绍，这也是本栏目发展的一个趋势。不过随着两位专业索尼克FANS的逐渐深入，有不少读者开始抱有过于专业的埋怨。在经过和这两位撰稿人的沟通后，最后实施了一些小变化，让所有LightUser都能通过本栏目了解索尼克。可惜好景不长，就在GD猫要写下这期稿子时，模考的重任突然压在头上，为了能让GD猫不为此分心，所以本期由猫猫负责，也好为大家重温一下"索尼克专递"过去的面貌。那么请大家往下看吧！

超强索尼克手办

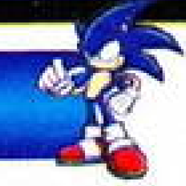
纳克尔斯

艾米

索尼克

克利姆

特尔斯



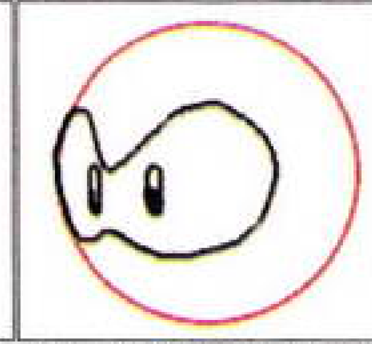
索尼克头像画法

OK！其实有不少玩家都喜欢画画，包括本人在内，有空就会拿起数位板在画板上画两笔。但本人对绘画并没有什么天赋，因此只能在这里把已知的知识传授给各位玩家了。索尼克一众虽然很酷，但是如果玩家想在自己签名旁加上一个角色的简单头像还是比较容易的。这样的签名除了可以显露自己的个性外，更可以向别人证明自己的兴趣。下面就一步一步教大家从一个圆圈学会画《索尼克》角色的头像，赶快准备好纸笔开始吧！

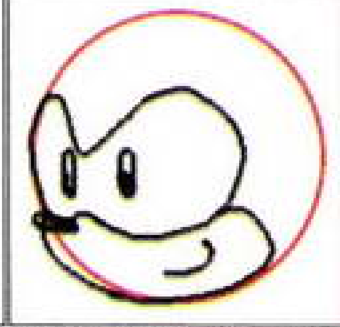
索尼克画法



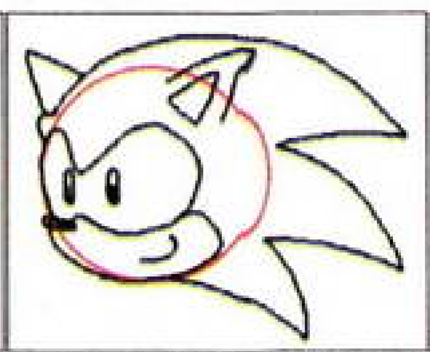
▲首先画个圈，用于固定索尼克脸部的位置。



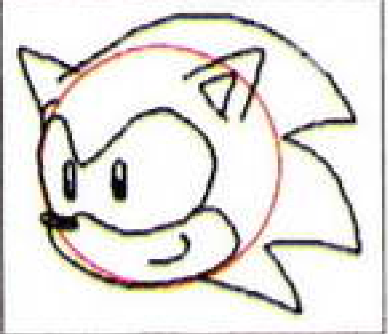
▲然后沿着左边的线画出眼眶和眼睛部分。



▲接着沿着下方的边线且贴着眼睛画出嘴巴。



▲接着便可以把索尼克头部的其他部分画出来了。



▲老版的索尼克头发部分比较短，要注意分辨哦！

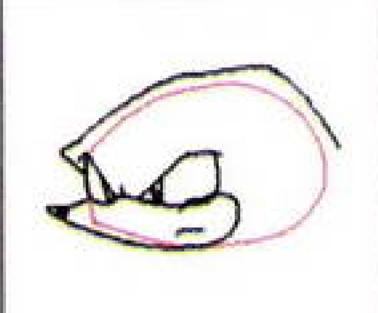


纳克尔斯画法



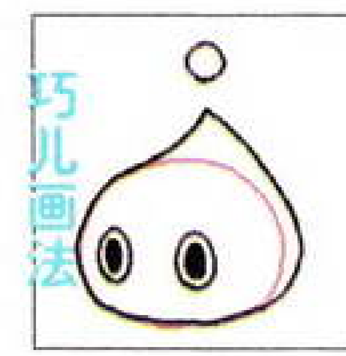


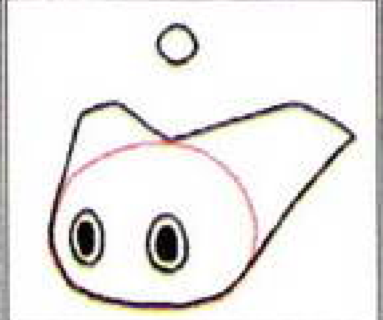


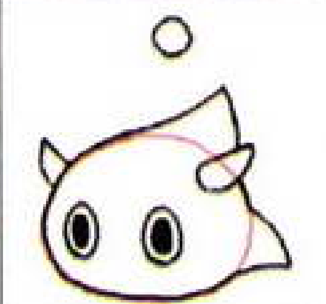


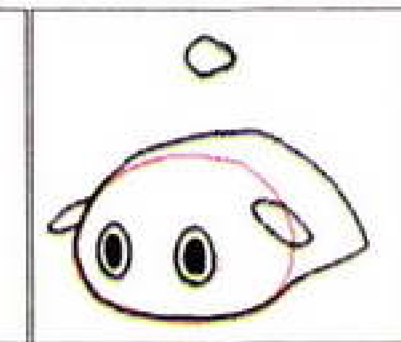


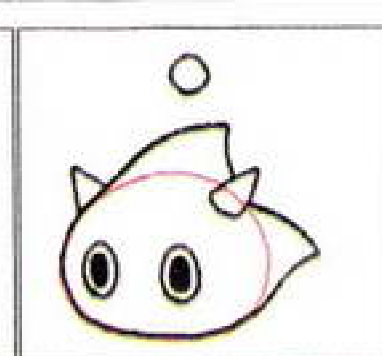
巧儿画法





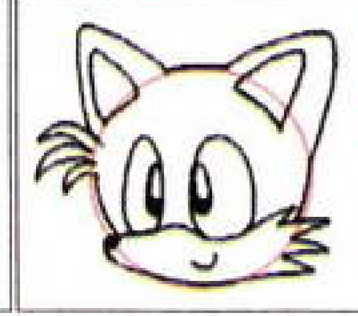






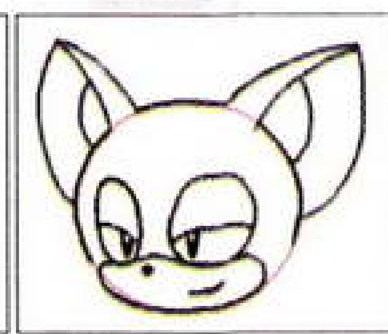
特尔斯画法

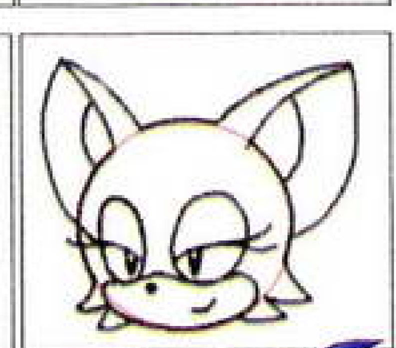




罗姬画法

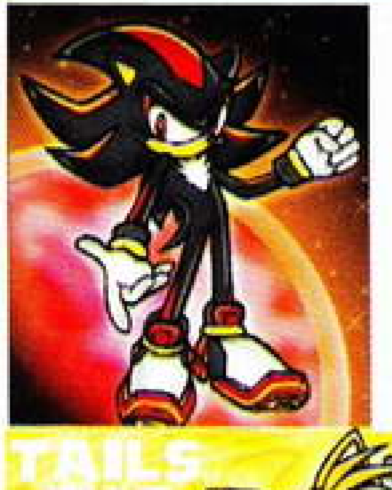






我们的索尼克（美版）

其实，如果我不说的可能大家都不相信自己的眼睛。因为美式风格的索尼克都偏向前卫和尖锐的硬派类型，像这次猫猫找到的这几张美国同人站的索尼克风格明显就是走日式路线，而且还原度十分高，看来美国的索尼克FANS的确要比日本疯狂啊！不过能找到这么强的同人画还是多亏NaNa.YX的知识广博，在此再一次感谢她长久以来的帮助。









▲这是同人站上找到的一套角色画。虽然只有索尼克、特尔斯、艾米和阴影，但在游戏和动画中，这几位角色的人气的确是比较高啊！加上罗姬和纳克尔斯就更完美了。希望作者能继续把其他人补完。



鲜为人知的"隐藏"《西林》作品

在1995年12月1日推出的《西林》SFC版初代作以及1996年11月22日推出的GB版《月影村怪物》这两作之间，存在着一个鲜为国内玩家了解的特殊作品，这就是在SFC的周边机器"卫星放送系统"（サテラビュー/Satellaview）上推出的《BS风来之西林 救助丝拉拉》（BS风来のシレン スララを救え），这是一个声音连动游戏，此游戏没有在官网上进行介绍，也许是Chunsoft认为没有介绍的价值。SFC卫星放送系统过于短命的生涯以及凄惨的普及率决定了其对应游戏只能默默接受湮没在历史的漩涡中被世人所遗弃的悲惨命运。

声音连动游戏这一特殊游戏类型是SFC卫星放送系统对应游戏的最大特征。首先利用BS-X卫星接收装置和8M记忆卡储存接收来自卫星传送的游戏基本数据，到了某个游戏的放送时间段就可以开始游戏并且接收卫星发送的声音，这样使得全国的玩家都能聚集一堂同时游戏（与现今流行的网游不同，各玩家之间是无法进行交流的）。声音连动游戏只能在游戏放送的时间段内玩，而且游戏途中无法记录，过关后会得到一个通关密码，记录了你的成绩，用以参加全国范围内的排名活动。实际上其形式类似于收看电视节目或者收听电台节目，只不过再加上了互动的要素而已。

《BS风来之西林 救助丝拉拉》在1996年4月28日开始通过卫星进行放送，每天1小时，共持续进行了4周，于5月24日结束。游戏的进程跟SFC版初代作基本一样，也是以西林寻找黄金乡作为故事的开端，途中经过溪谷宿场、竹林之村、山顶之町、奇岩谷，历尽艰辛到达黄金都市，并最终打倒魔蚀虫解放被困的黄金神鸟。第1周放送的是"冒险的征途"，第2周是"贝克吉成为同伴并肩进发奇岩谷"，第3周是"西林的持续之旅"，第4周是完结篇"番付高分的秘诀"，实际上就是把SFC初代作的冒险进程分成4个部分逐周放送，玩家到达各个部分的终点就算完成了游戏内容。SFC版初代作设定过的救助迷失在迷宫里的少女丝拉拉并把她送回奇岩谷的父母亲身边这一特殊分支剧情在本作中成为了主线剧情，一定要成功救助才能继续游戏。除此之外还加入了不少新的原创剧情来进行渲染，而且特定的时间段会发生特殊的剧情，例如商店的折价销售，腕轮鉴定师帮西林鉴定腕轮等等。道具方面加入了不少原创道具，例如"原生之壶"、"分身之卷物"等等。由于是声音连动游戏，因此这一作出现的主要角色的台词全部都配以语音，这也是西林作品里惟一出现语音的一作。本作要求在有限的时间内完成游戏内容，使得不可思议迷宫的玩法有了新的乐趣和挑战性，以前那种反复锻造装备再去挑战的方法不能奏效，因此难度提升了不少。



1997年6月任天堂在官方主页进行了"你最希望重玩的声音连动游戏名作"的投票活动，此举是为了让错失时机的玩家有机会补玩，同时让以前意犹未尽的玩家能再玩一遍，《BS风来之西林 救助丝拉拉》以第1位的票数赢得了再放送的机会，这也正说明玩家们对本作的喜爱度。7月1日至7月28日的4周内该游戏再次通过卫星放送了一遍，此后7月29日至8月4日期间开始放送番外篇"伽依巴拉的忠告"，这次可以从以前的开始篇直接打到最终篇。伽依巴拉是以制壶出名的陶艺家，相信大家在SFC初代作里对其暴躁的脾气依然记忆犹新吧（山顶之町的砸壶特殊事件），番外篇的剧情就是忠实再现与伽依巴拉相关的这一部分剧情，当然还加入了不少原创剧情，例如伽依巴拉会教你各种壶的使用方法和识别方法等等。

虽然是基于SFC版初代作的加强版，但是由于加入了语音以及在有限时间内完成迷宫冒险这一独特要素，使得乐趣大增，可惜国内几乎没有人能玩到，真是遗憾啊。

西林怪物背后的故事

赛璐珞铠甲（セルアーマー）

赛璐珞铠甲具有将西林已装备的盾、武器、腕轮弹飞的特殊能力，可说是非常烦人的怪物。在深层的迷宫里，大多数玩家都是靠辛苦打造的较高防御力的盾来勉强抵御怪物的袭击，如果在昏暗的窄道里冷不防被它先行偷袭成功把盾弹飞，而又恰好有个该死的怪物不合时宜跟在身后的话，结果不用说了吧？大家都猜到了，那个盾顿时就“浮云”了。这一刻可说是万念俱灰，让人完全失去了继续游戏的动力，“杀伤力”可说是致命的。在GBC版《沙漠的魔城》里还有个プリズムの盾来防止（将敌人特技转化成10点伤害），而在SFC版初代作和GB版《月影村怪物》却没有相应的道具来防止。常用的应对方法就是背靠墙壁来作战，一般装备被击飞后都能顺利捡回来。利用赛璐珞铠甲的特殊能力，有时也能够起到正面的作用，例如不幸装备了诅咒状态的盾又没有找到解除装备的机关、没有解咒的卷物等情况时，引诱赛璐珞铠甲发动特殊能力便是惟一的解除方法。

那么赛璐珞铠甲究竟是如何被设定出来的呢？这背后流传着一个悲惨的故事。相传以前某个村庄里有两位青年同时爱上了一位美丽的女子，他们约定为了自己心爱的人而进行决斗，失败者就要退出竞争。身为村长儿子的青年由于比较富裕而得以拥有好的武器和钢铁铠甲防具，另一位青年由于贫困买不起好装备就只能使用较差的武器和赛璐珞铠甲防具。这场不对等的决斗从一开始就注定了金钱多的一方会取胜，贫困青年的武器和赛璐珞铠甲防具很快就被富裕青年的利剑砍碎，败局已定。战败的青年几天后含恨而终，其怨魂化身为可怕的亡灵，会不顾一切弹飞所遇到的人身上的装备。Chunsoft的游戏制作人就是根据这个故事而设定了赛璐珞铠甲这个麻烦的怪物。

诅咒之魔女（ノロージョ）

诅咒之魔女的特殊能力恰好与赛璐珞铠甲相反，用恶毒的诅咒让人无法解除身上的装备，以达到“不弃不离”的目的。诅咒之魔女除了没有在N64版中登场外，其他作品中都由于活跃度高而给人留下了深刻的印象。SFC版初代作、GB版《月影村怪物》这两作仅仅是针对装备诅咒，此后GBC版《沙漠的魔城》、DC版外传这两作连道具都可以诅咒了。对付方法一般是用“咒いよけの腕轮”来防止，不过由于DC版和GBC版的腕轮有耐久度的设定，承受敌人一定攻击后就会破裂或崩坏，使得完全依赖腕轮变得不可行，再加上袋鼠这个最强支援系怪物的协助，发怒状态的诅咒之魔女更是让人汗颜，因此通常情况下在诅咒之魔女出现的阶层最好把重要的道具放进壶内以避免不必要的损失。另外，GBC版《沙漠的魔城》不仅有腕轮可以防止，也设定了同样效果的咒いよけの盾，可以弥补腕轮破裂的不足。由于此作的壶也会被诅咒，如果没有防止诅咒的腕轮或盾对冒险是非常不利的，只能靠数量不多的封印之杖来暂时回避，但也不是长久之计。

那么诅咒之魔女是如何被设定出来的呢？这背后也流传着一个悲惨的故事。很久以前，某国的领主到异国游玩时对该国一位美若天仙的女子一见钟情，不顾他人的极力反对，执意要娶该女子为妻。领主与异国女子共结连理生活了一段时间之后，领主的国家频繁发生了各种疫病和地震洪水等天灾，国民们一致认定是异国女子所带来的不幸，就连众多家臣也是如此对领主表述了自己的看法，并请求将女子处以火刑才能避过浩劫。在众多越说越有根据的言论的巨大压力下，领主原先对异国女子深信不疑之心终于动摇了，曾经的海誓山盟抛到了九霄云外。为了平息这场风波顾全大局，领主不得不忍痛下令对女子进行处决。于是，这名可怜的异国女子被打上魔女的烙印并施以了火刑，悲惨地死在了所爱的人手中。不想与所爱的人分离这种强烈的愿望使得异国女子的怨魂具有了“不离之咒”的能力，她附身于其他女子身上，遇到的人都会被诅咒而使得身上所有东西都无法与身体分开。Chunsoft的游戏制作人就是根据这个故事而设定了诅咒之魔女这个麻烦的怪物。

虽然上面所说的两个怪物都有着悲惨的过去，但是大家在游戏中可不要萌生怜悯之心啊，否则吃苦的就是仁慈的你了。(^_^)



文 真红の剑士 编 LIKY

《银河战士》专有名词解释——角色篇

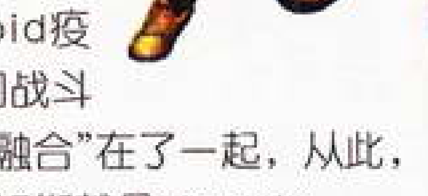
上一辑给大家介绍了"《银河战士》系列"的地理知识，也就是各个作品中的星球等，相信大家对"《银河战士》系列"有了进一步的了解，而这次继续由"真红の剑士"为大家带来系列角色的深入研究，大家可不能错过哦。



METROID：全系列均有出现。它是一种水母形状半透明的神秘外星浮游生命体，产自SR388，在其凝胶状半透明的身体里可以看到三颗红色的核状物，下方长有尖锐的牙齿。Metroid基本是卵生繁殖(证据来自二代)，但亦可以通过Beta射线照射快速分裂繁殖，其生存适应能力极强，亦有数种高级进化形态(在《银河战士Ⅱ 萨姆斯归来》中可看到Alpha、Beta、Gamma等形态，在《银河战士 融合》中可看到Omega 形态)。它的突出特点是其进食方式，利用锐利的牙齿捕获猎物，吸附在生物身上无视防御力吸收生命能量，吸收完毕后被吸附的生物就会全身干枯而死。现有的大部分武器的攻击均不能对Metroid造成伤害，它的惟一弱点是怕冷，在低温条件下它的活性会急速下降，所以消灭Metroid的最好方法就是用超低温将之冷冻，再立刻用爆发系武器粉碎。从它自身的特性来看，Metroid具有很高的军事应用价值，如果能克服怕冷的弱点并加以驾驭，造出大批的Metroid军团，必将能够征服宇宙，因此它成为了宇宙海盗和银河联邦争夺的对象。另外，从官方网站上刊载的电子漫画中推断，Metroid可能并非自然生物，而是由鸟人族通过生物工程创造出来的，用于消灭寄生体X。

还有一个很有趣的事实：虽然Metroid是本系列的标题，但历代的游戏主角却并不是Metroid。每一部游戏中的大部分时间我们都看不到Metroid，主角是赏金猎人萨姆斯，敌人则是各种外星生物和宇宙海盗，Metroid只在很少的场合才出现。它有些像是幕后主角，推动着整个故事的发展，一切都围绕着它而展开。在这一点上，Metroid与同为任天堂出品的《塞尔达传说》里的塞尔达公主颇为相似——《塞尔达传说》名为塞尔达，真正的主角却是林克。

SAMUS ARAN：这就是"《银河战士》系列"永远的主角、全宇宙最强的赏金猎人、英姿飒爽的女英雄——萨姆斯·阿朗，典型的西方美人，拥有健美的体形、金色的秀发和姣好的面容。她原本是地球人，随在外星进行开拓工作的父母一同生活，因宇宙海盗的袭击而成为孤儿。后来鸟人族在废墟中发现了幸存的她，为了让她对抗将来的黑暗势力，授予她特制的鸟人族战斗服(Power Suit)，并教授各种战斗技能，把她培养成了真正的"银河战士"。在长大后，萨姆斯就开始了保卫宇宙和平的行动，展开了与宇宙海盗无休止的战斗。《银河战士 融合》中因受X感染，注射了Metroid疫苗，萨姆斯的细胞结构和战斗服已经永远与Metroid"融合"在了一起，从此，Metroid就是萨姆斯，萨姆斯就是Metroid。



关于萨姆斯的战斗服，这里还要特别感慨一下：不愧是未知文明的产物，将萨姆斯全身上下几乎全副武装，不吃不喝连续工作(战斗)数十小时也不觉得累，还可以利用各种鸟人族遗迹进行进化升级，最不可思议的就是变形球能力了……宇宙真是神秘啊……

BABY METROID：出现作品：《银河战士Ⅱ 萨姆斯归来》、《超级银河战士》。在二代打败最终BOSS Queen Metroid后，萨姆斯遇到了刚刚从卵中孵化出来的Baby Metroid，Baby Metroid把第一眼看到的萨姆斯当做了它的母亲，像一个无助的孩子一样缠着她不放。出于女性固有的母性情感，萨姆斯不忍消灭Baby Metroid，只好把它带回银河联邦，它也成为了宇宙中惟一一只Metroid。然而她离开研究所后不久，Baby Metroid就被宇宙海盗抢

走了，萨姆斯因此追踪至ZEBES，在与Mother Brain搏斗的最后关头，已经长大的Baby Metroid牺牲自己救下了萨姆斯，成为了一个悲剧英雄。在《银河战士 融合》中，银河联邦又利用Baby Metroid残存的细胞制成疫苗救治了被X侵蚀的萨姆斯。所以，萨姆斯才会在《银河战士　融合》里说：“我被Metroid救了两次。”

METROID PRIME：出现作品：《银河战士PRIME》。它是受高浓度Phazon矿石放射性影响而



发生强烈变异的Metroid新品种，作为游戏的最终BOSS，实力非常强大。它的第一形态很像蜘蛛，体形巨大，会使用多种能量波攻击，全身覆盖有厚厚的装甲，可反弹萨姆斯的各种武器。第二形态是去除了装甲的真正形态，拥有与人类相似的大脑和眼睛，拥有多只触手，可以随意变换自己的显示形态，任何攻击对其均无效，只有使用Phazon矿石能量的Phazon枪才能对它造成伤害。在《银河战士PRIME》的最后，Metroid Prime似乎并没有被杀死，从它的残骸中伸出了一只手臂……

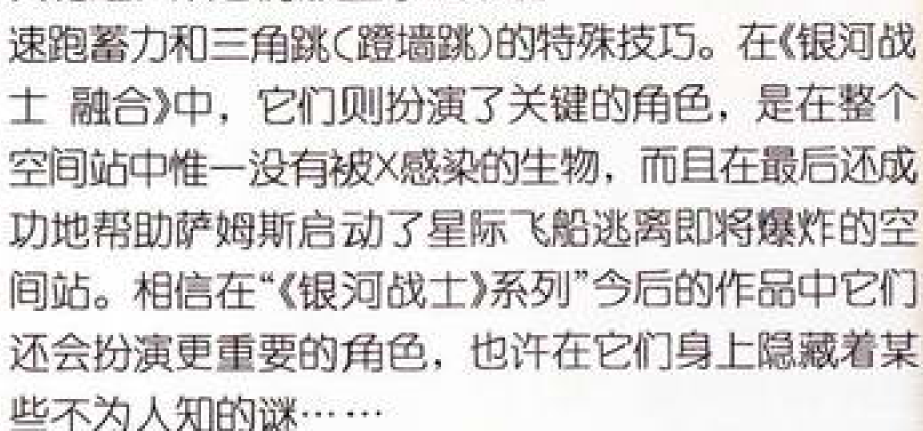
X：出现作品：《银河战士 融合》。神秘的寄生体，相关具体资料一切不明，故用代号“X”称呼。它产自行星SR388，是一种类似病毒的原生态生命，适应能力极强，能够寄生在任何生命体上并吸收其DNA、记忆、知识加以进化模拟，是比Metroid更加危险的生物。在《融合》中，它不仅模拟了科考空间站上的工作人员和各种SR388上采集的生物样本，甚至还模拟了萨姆斯和Ridley(但圈养于主基地的两种生物Dachora和Etecoon却未被X感染)。据情节推断它很有可能是Metroid的食物，而Metroid正是它的天敌。由于萨姆斯在二代中消灭了SR388上所有的Metroid，行星上微妙的生态平衡被破坏，导致X大量繁殖，相信在今后的作品中X将会是萨姆斯的主要对手。

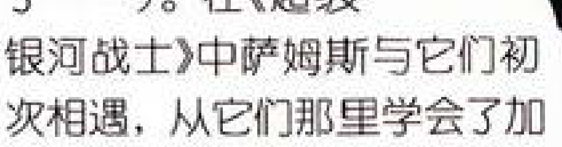
Chozo：发音近似为“筹佐”，除《银河战士 融合》外全系列均有出现，是拥有高度发达文明的超古老外星种族，甚至可以脱离肉体以精神的形态存在。Chozo族人外形与人类相似，只是头部为鸟类的形状，所以亦称为鸟人族(这是任天堂的官方称呼)。Chozo族与萨姆斯有着不解之缘，正是他们收养了孩提时期的萨姆斯，而在《银河战士PRIME》中，萨姆斯也成为了拯救Chozo族的惟一希望。

Chozo族的活动范围相当广泛，银河系的许多地方都有他们的踪迹，但不知何故现在仅存有遗迹，如巨大的雕像、壁画、神殿等，所有族人均行踪不明(目前尚未有一例活体发现的报道，笑)。在电子漫画中可看到ZEBES行星内部的Mother Brain似乎是Chozo的核心电脑，也许后来发生了什么事故导致种族毁灭了吧。

ADAM：出现作品：《银河战士 融合》。这个角色没有真实出现过，只是萨姆斯给飞船里的电脑起的代号。从《融合》中的大量对话中我们得知“亚当”全名为亚当·马科威奇，是萨姆斯在银河联邦时一个关系很密切的指挥官，指示萨姆斯的行动时，口头禅是“有反对意见吗，小姐？”。在某次事件中他为了保护萨姆斯而牺牲，但他的思想、意识却被银河联邦保存了下来，输送进了电脑，所以萨姆斯才能在《融合》的结尾与亚当意外地“再会”。关于这段“失去的历史”，任天堂很有可能会在后继的《银河战士》作品中进行描述，让我们拭目以待。

Dachola & Etecoon：出现作品：《超级银河战士》、《银河战士 融合》。他们是两种友好的外星小生物，Dachola长相类似鸵鸟，Etecoon类似猴子(汗，找不到其他更好的比较物了……)。在《超级银河战士》中萨姆斯与它们初次相遇，从它们那里学会了加速跑蓄力和三角跳(蹬墙跳)的特殊技巧。在《银河战士 融合》中，它们则扮演了关键的角色，是在整个空间站中惟一没有被X感染的生物，而且在最后还成功地帮助萨姆斯启动了星际飞船逃离即将爆炸的空间站。相信在“《银河战士》系列”今后的作品中它们还会扮演更重要的角色，也许在它们身上隐藏着某些不为人知的谜……





Luminoth & Ing：出现作品：《银河战士PRIME2：暗之回响》。他们是生活于Aether行星上的两个外星种族，Luminoth生活在光明世界，Ing生活在黑暗世界。Luminoth外形与人类较近似，但又有一些昆虫的特征；Ing是一种巨大的黑色怪物，独眼，有五只脚(据说是以人手为灵感设计的)。为了维护自己的世界不至于被另一方所消灭，两者之间进行了长年的战争。

Dark Samus：出现作品：《银河战士PRIME2：暗之回响》。这是一个



非常神秘的角色，与《融合》中的SA-X十分相似，是一个萨姆斯的复制体，会使用萨姆斯的所有技巧和能力。从外观上来看，它似乎闪烁着Phazon矿石的光芒，联系到《银河战士PRIME》的隐藏结局，难道它就是死而复生的Metroid Prime？

文 NW 旅团 ransoma 编 雷伊













前面几次《逆转剧场》里经典案例的回顾受到了广大读者的喜爱，本期《逆转剧场》中，我们暂时先让本专页的老顾客"全能的调停者"休息一下，一起来听听另一名《逆转》爱好者对专业法律知识的讲解吧。

"《逆转裁判》系列"中的刑诉制度面面观（上）

"《逆转裁判》系列"是模拟法庭战斗的推理游戏。该作品中的律师调查阶段和法庭辩论阶段，无一不包含着诉讼程序上的真实性，其涉及到的一些相关的法律知识，就由笔者来为大家进行介绍。



世界上的法律派系分为两大类：英美法系和大陆法系。其中英美法系是由英国及其英联邦所属国、北美地区等国家所实行；而大陆法系则是主要以欧洲大陆和中国、日本等国来实行。在诉讼程序上，两种派系采取的方式是不同的。

英美法系采取的称为当事人主义诉讼，又称对抗制诉讼、辩论式诉讼。这种诉讼模式强调的是双方当事人在诉讼中的主体地位，使他们在诉讼中进行对抗和辩论，而法官只起到居中公断的作用。概括来说，就是"沉默的法官，斗争的当事人"。比如我们在看美国电影或是电视剧的时候，就会看到法庭上唇枪舌战、针锋相对的激烈辩论。

当事人主义有几个很明显的特点：

1.强调被告人的权利。我们在看电影的时候不难发现，一个人被逮捕的时候，警官会告知："你有权保持沉默，否则……"这正是强调被告人所享有权利的一个最明显证明。而辩护人具有自行侦查或委托私人侦探代为侦查的权利，双方当事人的证据地位是平等的。同时，检察机关采取强制措施的时候，要有法官的令状才可执行。

2.即使证据充分，检察机关也可以不起诉；起诉之后经被告同意，也可撤诉。检察机关具有高度灵活的自由裁量权。

3.检察机关起诉时，只能交送起诉书给法院，而不可以进行任何的证据说明。这样是为了避免证据会对法官有所影响，导致法官对被告人产生先入为主的偏见，从而使案件得到不公正的判决。

4.双方当事人的对抗性质集中体现在审判程序中，控辩双方以平等地位为基础，交叉对证人进行讯问、质证、争辩，并作出终结性的辩论。法官的主要任务是对控辩双方的主张以及证据进行评判和取舍。

大陆法系所采取的被称为职权主义诉讼，又称非对抗式或审问式诉讼，特别强调的是法官在庭审中的主导地位，概括来说，就是"主动的法官，消极的当事人"。职权主义和当事人主义在特点上可以说是完全相反的：

1.被告人的权利受到一定程度上的限制。比如在我国，被告人就不具有美国电影里所提到的沉默权。而辩护人没有调查取证的权利，案件里的相关证据要由侦查机关收集。

2.检察机关的自由裁量权受到一定的限制。由于职权主义认为追究犯罪是国家机关的责任，所以一般来说，证据充分的情况下，检察机关就必须起诉。

3.在起诉时，检察机关不仅要提交起诉书，还要移送全部案件的笔录和证据材料。法官要充分阅读了这些材料证据，完全了解了案件事实和细节之后，才能开始审判。



4．庭审中，法官是活动的中心，掌握诉讼的主动权，而当事人处于受支配地位。查明事实真相的责任归于法官。所以有时候看电视，看到我国的庭审时，就不会出现如美国电影中那般激烈的法庭辩论。

以上是英美法系和大陆法系各自的诉讼特点。有个大概的了解之后，让我们来看看日本的诉讼制度。

日本的法律活动主要采取的是大陆法系的方式。在诉讼上是具有大陆职权主义的历史传统。但是二战之后，美国对日本的诉讼制度进行了当事人主义的重塑，所以近现代日本的刑事诉讼模式是以当事人主义为主，兼具了职权主义的某些特征。笔者将以《逆转》中出现的案例来为大家具体介绍一下：

1.侦查程序中，对于被告人以及辩护人所享有的权利，日本的刑事诉讼法是比较强调的。这点在《逆转》的游戏流程中就可以看出。成步堂在法庭开始庭审之前，都要经过所谓的侦查阶段，其实就是调查取证阶段。该时期内，系据作为侦查机关的人员，可以将有利于被告人的证据交与辩护人，不过相应的，检察机关也可以将这些证据收藏起来，避免对起诉的不利。所以可以看到狩魔家族及御剑有着对证据进行各种手脚的"习惯"（虽然不一定都是合法的）。不过和被告人会面的时候，辩护人也不是随便就可以探望和讯问。在日本刑事案件中，律师会见其委托人时，需要由检察官指定日期和地点，检察官可以视情况而定。所以在《逆转2》的第四话王都楼一案中，成步堂某次想要讯问王都楼的时候已经是过了检察官指定的时间，不过由于御剑以检察官的身份打电话到拘留所进行了"通融"（不考虑他和本案无关的情况），成步堂才得以与王都楼会面。估计在《逆转》的世界里，检察官们对成步堂来说还是很好说话的，总觉得这位律师先生可以随时和当事人见面。

2."起诉状一本主义"。很明显，在《逆转》的世界中，每次庭审时，总是看到大胡子审判长爷爷对案件不明就里，而随着庭审的发展不停改变其态度。这说明在日本，检察官提起诉讼的时候，并不采取卷宗移送主义，并非把全部的案件材料和证据移送到法官那里，而是采取了当事人主义的方式——仅仅提交一份起诉状，剩下的证据就在庭审时候才出具。而且，每次刑事案件的起诉人都是检察官，并没有见到过个人。这是因为日本实行国家追诉主义，所有刑事案件都有检察机关提起公诉，不存在自诉。所以每次成步堂的对手，都是那些熟悉的检察官们。

3.日本虽然是大陆法系国家，但是受到美国的影响，其审判程序上，基本实行的是对抗制方式。庭审过程中审判长一般是不会主动调查取证的，而是由双方当事人积极主动地进行举证和进行交叉讯问。等调查完毕后，双方再就事实以及法律适用问题进行辩论，但审判长仍然掌握指挥权。日本刑事诉讼法第298条规定："在公审期日的诉讼指挥，由审判长执行"，"法院在认为必要时，可以依职权调查证据。"所以，在《逆转》中，给玩家们感受最深的，应该就是激烈的法庭辩论了。至于大胡子爷爷的权利，其实在游戏中也有一定的体现，比如每次庭审时，对于成步堂所进行的讯问，并不是完全随意自由的，只有大胡子爷爷允许才可；在3代中须须木真子一案，五十岚将兵在多次证言混乱的情况下，被大胡子爷爷强令庭警将其带出法庭，都体现了法官仍然掌握一定的指挥权。只不过在2代和3代中，狩魔冥和哥多总是"强行篡夺"这份权利。可惜游戏中未能很好体现的是检察官方面对于证人的讯问，这种讯问总是被几句话草草带过，尤其是对于3代第5话中成步堂要求出庭的矢张政志，作为辩护人所带来的证人，哥多应该采取更具体详细的讯问。不过据说NDS版《逆转裁判 新生的逆转》第5话将是以御剑为主角，如果这样，那才算是庭审中的交叉讯问方式的真正体现。

（未完待续）



大家来做 掌门人SP

虽然还没到5月，但南方的夏天还是早早地到来了：天气一天热似一天，散步或出门归来总会热得想当头泼一盆凉水，如果不想在闷热中工作休息，就总要开着空调。小编们自己注意的同时，也提醒大家，在已经到来或将要到来的夏日里，吹空调或风扇时一定要注意健康。

抽奖明信片醒目！

现在正处于主机转型阶段，为了掌握玩家的实际情况，以后我们将不定期地以明信片抽奖方式来作为调查，以便及时地针对玩家不断变化的口味来烹饪出让大家满意的掌机大餐。只要填好您的地址、邮编及几项调查信息，即可参与本辑的幸运大抽奖。



▲玩友凤蝶君MM自制的NDS毛皮面。

房间内的“机战”

我在房间内用GBA玩《机战OG2》，突然从房外“爆”出一台隐藏机体——我妈，她以暴走之势夺过我的机体，用右脚放了一招“天上天下念动爆碎脚”，左脚再援护攻击来了一下“猛虎射门”，然后就听见“啪”的一声，机毁卡亡！失去爱机的我集“必中”、“热血”、“必闪”于一身准备愤怒一击，就在出招瞬间，我忽然发现自己的EN（即胆量）所剩无几，于是只好用不到40点的SP放“铁壁”迎接老妈接下来的连续攻击。

几个回合过后发生剧情，隐藏机体老妈撤离，我也关上房门，从枕头下取出秘密武器——刚买的NDS，继续HAPPY！

广西 蓝敏

马修当年也有类似经历，所以看了这段文字真有种身临其境的惊心动魄呢，不过老妈就是老妈，母亲节要到了，大家都想着给自己的老妈一个问候啊，说不定老妈一高兴，对各位玩游戏就网开一面了呢。

得到要出《超级机器人大战OG2》的消息后，兴奋得我都不行了。可是我们班同学都说《超级机器人大战》没意思，这让我十分无奈呀！但当我买到这辑《掌机王SP》后，发现原来马修你也喜欢《超级机器人大战》，这让我激动不已，终于找到知音了！

忠实的读者 马际鹏

其实马修这个“《机战》FANS”当得蛮惭愧的，呵呵。你的资料马修会给你登在交流空间，那里同样有许多喜欢《机战》的玩友。你的知音好多呢。

众小编好，这是我第二次给你们写信了。哎。也不知道有没有惹你们不高兴，字太潦草了！

舟山 L·D

读者来信，小编高兴还来不及呢。不就是字潦草嘛，没什么大不了的。说实话，马修的字也很潦草，没办法，以前就没正经去练字，后来又敲键盘——收到我的明信片的读者可能已经领会到了。不过作为交流空间主持人，马修还是希望各位尽量把字写工整，不用飘逸俊朗，能看清楚不产生歧义就行。

我是一名掌机爱好者，我想买一台SP，但又想起SP玩《街霸ZERO 3》搓起来不爽，按键太硬，就买了一台GBA，可是晚上又玩不了，只好嘴里叼着手电筒，第二天弄得像熊猫一样，请小编们给些意见。非常非常地感谢。

四平 王闾

马修的意见嘛，就是经济条件允许的话，就换台GBA SP吧，其实说SP按键不爽，只是玩惯GBA后的初感受。实际上，比起GBA的胶皮按键，SP结实的金属片按键非常让人放心，玩格斗游戏可以高枕无忧，而且习惯了也不会觉得手感差；相反，玩惯了SP，再重用GBA玩格斗游戏会有提心吊胆的感觉。另外重要一点就是SP可以关了灯照样玩——不过，无论是GBA SP、NDS还是PSP，在黑暗中玩都会让眼睛有疲倦感，因此，这些掌机最好在普通光线或较弱光线下玩效果最佳。

《真·三国无双A》虎牢关的吕布简直是怪物，我的关羽练到22级才将他搞定，而且运气成分比较大，结果到了赤壁，19级的曹洪被我两个连续技就搞定了。

浙江 唐荣

"《真·三国无双》系列"中，吕布一直是强得离谱，几乎每个玩家加入到无双FANS行列后都得被他给"杀杀威"。没办法，吕布是三国第一武将又在自家门口占着"主场"优势……由于GBA版不能把他打浮空，因此难度更高，顺便佩服一下唐玩友的毅力。

听说《真·三国无双A》一共有19个人物可以使用，可我现在已经把无双模式全难度全人物（13人）都通了一遍，也在HARD模式下把自由模式打全了，挑战模式也OK了，武器也全了，可还是用不了剩下的武将，这些人到底可不可以用啊，可以的话要怎样才能调出来？

叶兆文

别提了，当初看预告片里出现了张郃的孔雀虹，本以为可以选用大头版的张姐姐呢，结果……



◀修改出来的袁绍大战成都。

有兴趣的玩家可以按右表的金手指来修改，但修改出来的武将的攻击非常乏味，一局下来能把人累吐血。

EC码	VBA码
司马懿＝3139,D	02003139:xx
孙权＝3139,E	0D 司马懿
诸葛亮＝3139,F	0E 孙权
董卓＝3139,10	0F 诸葛亮
袁绍＝3139,11	10 董卓
张角＝3139,12	11 袁绍
	12 张角

我是第一次购买《掌机王SP》，因为我现在还没有自己的掌机，平时我都着迷于TV Game，SS、PS、DC、PS2我都玩过，但最近发现自己已经对这些渐渐失去了兴趣。是我同学的一台GBA吸引了我，《机战OG2》的华丽画面让我大吃一惊，真没想到掌机上也有如此大作。鉴于市场上NDS、PSP的价格昂贵，只好……千万别忘了GBA游戏，在近期还是应占1/2的啊（此评价确实客观）。

uxjyc123

主机转型期的杂志的定位还是很困难的，请大家添调查表的目的之一就是掌握玩家占有率。放心，《掌机王SP》即会照顾到已经购入PSP和NDS的玩家，也不会忽视占有大多数、普及率最大的GBA玩家群。

Lily，各小编们，《掌机王SP》第14辑的《无双》攻略有一个问题，就是吕布的出现方法，攻略里说只要用三君主其中一个完成无双战斗模式就会出现。可是我用了刘备完成模式后吕布并未出现，难道要用三君主都在无双模式里通关才可以使用吕布？

bew89631139

这是攻略的一个错误，在此致歉并更正一下。正确方法应该是用魏、蜀、吴三个势力各通关一次，再用任意一个君主通关一次就会出现吕布。



小弟想请教几个问题，望各位小编告之：

1.GBA SP银色表面和里面都有三条像刀锋的条纹的机子国内买得到吗？多少钱？

2.我这里的JS告诉我有SMS2月光宝盒8M记忆棒，是否真的有啊？

3.NDS是否可以向下兼容所有的GB、GBA游戏啊。

南昌 游龙

1.你说的是那个部落限定版SP吧？马修确实见到国内有卖，价格和普通的GBA SP是一样的。

2.确实有。

3.NDS可以兼容除加密的中文D版卡外所有的GBA卡；GB游戏嘛，根本插不进卡的，也就是说压根没法玩GB游戏。





《掌机王》招聘信息

《掌机王》招聘编辑一名，符合以下条件即可报名应聘：

1.热爱游戏，志在分享和传播游戏的乐趣。喜欢帮助别人通关和发掘游戏的乐趣。

2.游戏水平高、通关快，善于挖掘隐藏要素；游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类。

3.平时留意游戏的方方面面，对游戏业界的历史了如指掌。

4.英语水平六级或以上，口语及听力佳。

5.熟悉电脑的一般应用及操作。

6.文笔优秀，能写出受欢迎的文章。

7.人品佳，性格好，易与人合作，为人正直。

8.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.简历（请在简历中注明您擅长的游戏、外语语种及水平）；

2.能力考核文章，包括：一篇生动传神的游戏推介文章；一个专题企划方案；一篇对《掌机王SP》现状的分析文章，并提出改进方案。

应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020 或发Email到pgking@263.net

关于《掌机王SP》14辑的中奖名单致歉更正

《掌机王SP》14辑的中奖名单出现了几处明显的错误，一个是目录中，"12辑中奖名单"我们写成了"10辑中奖名单"；一个是179页，三等奖小神游SP的中奖人数本来是5名（我们写成了10名）；三是179页右下角印花背面的标志应该是"掌机王SP14"（我们写成了"掌机王SP13"），给大家造成了不必要的困扰，在此向大家致以深深的歉意。请大家继续监督我们的工作，也希望大家一如既往地支持《掌机王SP》。

关于14辑抽奖印花错写成13辑抽奖印花的问题，大家可以从颜色上区分，14辑印花和13辑印花的图案、颜色是不相同的，我们抽奖时也会依照这个来照常进行，不会与13辑混淆，请大家放心。

再次表示歉意。

继续期待大家的意见和建议

而《掌机王》和《掌机王SP》的成长，离不开各位读者们的支持！把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现自己工作上的不足之处以便及时改正。为了让属于你、我和大家的《掌机王》、《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。

或发Email到pgking@263.net

《掌机王SP》征稿启事

向读者征稿以来，小编们收到了不少读者们投来的稿件，发现不少玩友大有潜力，欢迎各位玩家继续努力踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求

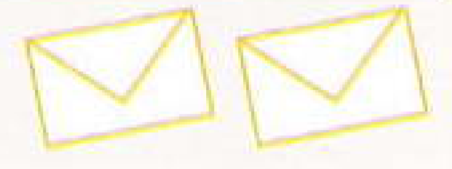
攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020

或发Email至pgking@263.net




▲《火影》春野樱之真人版。

《掌机王》邮购信息

目前有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第2辑、《掌机王SP》第4辑、《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑、《掌机王SP》第11辑、《掌机王SP》第14辑和下一辑的《掌机王SP》，定价12元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。请大家务必写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样可以给邮件的准确递送再加一层保障。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至0931-4867606



《掌机王 SP》的邮箱是：pgking@263.net，大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明“问题地带”字样哦。最近发现在levelup论坛上提问的玩家也很多，我们会选择放入《问题地带》的。

在第13辑的研究中心的《永恒传说》PSP版全要素研究技能列表中利德的秘奥义“绯凰绝炎冲”一栏中，不知是印错了还是别的原因，应该是再次输入“凤凰天驱”指令才对呀！我可是“传说”的忠实fans，《永恒传说》已通过两次关了！

孙浩

忠实fans果然火眼金睛，感谢你的指正。

请问《机战OG2》怎样才能使“R-GUN”与“SRX”的合体技“天上天下一击必杀炮”的攻击力达到最高？

ger

让マイ开R-GUN，マイ和リュウセイ学满9级的ガンファイト特技，让マイ学アタッカ-和相关地形适应性S，射击能力加到最高。另外将SRX的“天上天下念动爆碎剑”和R-GUN的“ハイ·ツインランチャ-”这两个武器修改到最高级，就能得到最高攻击力。提前要其他人使用特殊武器把目标的装甲减弱及限制对方的机体防御性特技，再由力气150的，射击用PP加到400的舞使用“热血”发动“天上天下一击必杀炮”，就能得到最高伤害！

小编你好我有一个关于《口袋棒球1+2》的问题想在此请教。在第5辑上的“口袋棒球专页”中铭风提到：“除了在标题画面的选项里多多和电脑进行练习赛来提升水平外在育成模式（サクセス）也有增加胜率的方法。”难道意思是说在育成模式（サクセス）以外也可让极亚久高校进行练习赛来提高球员或主人公的能力吗？如果是，我找不到相应的方法啊？总觉得育成模式时间太短，不够培养出强力角色或对手，打到第3章就会败下阵来，苦恼ing……

郑磊

虽然“口袋棒球专页”因为人气问题而不出现了，但是看到有玩家关注，这让我很高兴啊。我的意思是说训练可以让你的游戏操作水平提高，而并不是你说的这个意思……在创造了多名队员后便可在训练模式里选用极亚久高校了，好好锻炼自己的棒球水平吧。



▲将极亚久高校编辑为自己的队伍，就可以用其跟其他的强队对战了。

小弟最近在往《王国之心 记忆之链》，有一个疑惑一直困扰着我。某些地方的敌人是一些红头的白蘑菇，进入战斗后打它一下它就消失了，什么也没得到。请问这些敌人有什么作用？

SUC

这些猥琐的白蘑菇是使用特殊卡片开门后出现的敌人，否则你是遇不上的。如果你玩过PS2版的话便会了解这些特殊敌人的打法，只需要根据它的动作来使用相应的魔法便可。具体是：向前低头无灯泡使用火魔法；向前低头有灯泡使用雷魔法；向后低头无灯泡使用冰魔法。




▲BOSS瞬移的时候可以用触控笔点击它。

关于14辑《触摸！卡比》的攻略，最终BOSS第二形态，攻击发射出来的眼球并不是惟一攻击BOSS的机会，虽然次数多，但是扣血少。还有一次重大机会，就是在BOSS瞬移时，点击它！（我是在BOSS第二次瞬移时发现的，第一次眼睁睁看着他瞬移）

——Napoleonyjl（levelup论坛）

多谢这个读者的提醒，LIKY试过之后发现的确是这样的，BOSS瞬移一般是3次，此时每次都可以用触控笔攻击它一下，上次攻略时没有发现的确是个失误，惭愧。

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第13辑大奖揭晓 58名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP 掌机

罗甫

北京市昌平区



二等奖2名：任天堂双屏掌机 NDS

贵阳市	杨沁丰
天津市	胡雅楠

三等奖5名：大陆行货版小神游 SP

上海市徐汇区	陈波
内蒙古呼和浩特市	杨磊
江苏无锡市	蒋文君
西安市	迪大明
江苏常熟市	李根



四等奖50名：SMS2 月光宝盒 4M 记忆棒

台州市	戴昕	成都市	徐力	云南楚雄	侯鹏		
湘潭市	左夏峰	张家口市	李辉	海宁市	顾正扬		
沈阳市	王秀森	桂平市	杨侃	贺州市	谢明思		
梧州市	陆浩挺	阳江市	阮念	柳州市	刘琦		
邯郸市	潘登	瓦房店市	刘轩	濮阳市	李翔		
辉南县	刘宇	广州市	叶俊贤	乌鲁木齐市	张振江		
锦州市	吕红	丹阳市	曾涛奋	丽江市	王积光	孝感市	朱洋
宿迁市	杨帆	赣州市	季杰	盐城市	毛智	徐州市	卞新禹
郴州市	李光耀	汕头市	古青	北海市	林宇辰	秦皇岛市	李润溪
彭州市	罗浩	温州市	张乐凯	广州市	张浚禹	漳州市	张怡斌
包头市	曹玮	唐山市	王超	海城市	于泳洋	蚌埠市	郭凯伟
吉林延边	丁振龙	广州市	罗杰翔	长春市	陈小泽	东莞市	余伟杭
廊坊市	袁帅	三明市	陈彦哲	琼海市	唐先键	重庆市	洪亮
昆明市	廖楚东	邕宁县	孙杨	江阴市	方涛	哈尔滨市	姚明

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

交流空间

交流空间是"《掌机王》系列"一大特色，重在让玩家之间相互交流、相互沟通，不仅让互为知己却远在天涯海角的你我相识，也让平素擦肩而过却没留意的邻家玩友们相识。注意看每辑的名单，是否有和你一个城市的玩友？说不定就是你的邻班同学呢。

姓名：蔡敏　　昵称：野兔
性别：女　　年龄：18
拥有掌机：GBA（透明蓝）
最喜欢的游戏：《三国志》、《口袋妖怪》和所有的RPG游戏
QQ：346113504
Email：cmcomic@tom.com
地址：广东省深圳市福田区建业南区四栋708
邮编：518040
想说的话：多玩点游戏，多交点朋友。

姓名：伍桂英　　性别：Girl
年龄：15　　QQ：305016521
拥有掌机：GBA SP、NDS或PSP（如果中奖……）
最喜欢的游戏："《瓦里奥》系列"
Email：wuguiying12@sina.com
地址：广西北海市第八中学初二（9）班
邮编：536000
想说的话：欢迎各门各道各路各校的玩友给我写信！

姓名：林剑　　性别：男
拥有掌机：GBA
最喜欢的游戏：《新约圣剑传说》、《牧场物语》、《超级大战争1+2》
地址：广西桂林市平乐县平乐中学245班
邮编：542400
想说的话：耳朵被俘虏，心脏跟随叛离，沉沉的脑袋里只留下一个名字——GBA。

姓名：熊铭　　小名：xmstc
年龄：16　　QQ：343532347
拥有掌机：GBA SP（停学的）、PSP（如果天上掉馅饼且正砸中我）
喜欢的游戏：RPG
Email：xiong1387910@163.com
地址：江西省南昌市南昌三中高二（7）班
邮编：330000
想说的话：我爱游戏，但更爱学习，如果高考成功，我会更爱游戏；如果不成功，我依然爱游戏。

姓名：袁朝庆　　昵称：克里斯/ZERO
年龄：16　　性别：男
拥有掌机：GBA（黑）
最喜欢的游戏："《换装》系列"、"《机战》系列"、"《××太阳》系列"、"《口袋妖怪》系列"、《幻想传说》、《风之克罗尼亚》
通信地址：广东省江门市新会区会城镇东庆北路24座405
邮编：529100
想说的话：Namco的游戏我十分喜欢，与我志趣相投的话和我交流一下"《传说》系列"的心得。

姓名：腾灵雨　　性别：男
年龄：11
拥有掌机：GBC、SP
拥有游戏："《口袋妖怪》系列"、《龙珠大冒险》、《合金弹头》……
地址：北京市西城区南大街21号
邮编：100044
想说的话：游戏机"闷"好玩，不玩白不玩；《掌机王》"N"好看，好看没商量。

姓名：林均荣　　性别：男
年龄：才上初中
爱好：打机
最喜欢的游戏：是游戏都喜欢
Email：lingjunrong0023@21.cn
地址：广东省江门市新会区葵城中学04级（18）班
邮编：529100
想说的话：希望大家鸡年行机运，祝掌机王月半月好！

姓名：高华夏　　昵称：Zoe
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：SP（银，被老爸KO！）、SP（魔法蓝限定版）
最喜欢的游戏："《机战》系列"、"《恶魔城》系列"、《FFTA》、《黄金太阳》
通信地址：江苏省淮安市清浦区富春花园E05幢301室
邮编：223002
想说的话：现在我惟一的渴望就是能找到一个知心朋友，分享人生中的点点滴滴。

姓名：冯宾　　昵称：Desting
年龄：21　　QQ：99491126
拥有掌机：GBA SP
爱好：足球、电视、羽毛球、漫画、游戏
地址：上海市南汇区科教园32幢1单元103A室

邮编：201300　　电话：021-68025829
想说的话：我想认识大家！

姓名：张伟　　昵称：zhei
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：SP
最喜欢的游戏：《恶魔城》、《牧场物语》
地址：陕西省杨凌高新中学高三（4）班
邮编：712100
手机：132-01759657（只收短信）

姓名：尹雪飞　　性别：男
年龄：26
拥有掌机：GB、GBC、GBA、PSP（等）
最喜爱的游戏：《黄金太阳》
地址：江苏省淮安市化工新村4区9幢1-402号
邮编：223001
手机：130-33552735
想说的话：朋友来吧！一起游戏人生！

姓名：庞羽良　　昵称：小威
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、GBA、SP
最喜欢的游戏：是游戏都可以
地址：广西北流市高级中学（北高）0412班
邮编：537400
想说的话：来者不拒。(俺是个收藏主机的人，你呢？)

姓名：许永文　　昵称：狂VS剑客
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBL、SP×2、PSP（准备入手）
喜爱的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《露娜传说》、《塞尔达传说》、《火影忍者》……
地址：云南省玉凌市通海县九街镇三义村一组466号
邮编：652700　　QQ：330703431
想说的话：掌机，我的最爱！同样喜爱者联系！

姓名：郑阳　　性别：男
年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《机战》
地址：江苏省常州市横林中学高一（14）班
邮编：213101
Email：qqazw2_007@163.com
QQ：228604960　　电话：0519-8784565
想说的话：我是个爱好游戏又爱好学习的男生，有志同道合的朋友来当然非常高兴啦！

姓名：陆楠楠　　性别：男
年龄：17
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》
地址：江苏启东惠丰乡街村三组
邮编：226264
想说的话：书上说人们看见蝙蝠制造了雷达，我说人们看见老鼠制造了皮卡丘。

姓名：马际鹏　　性别：男
年龄：16　　QQ：254599080
拥有掌机：无
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《机战》系列"
地址：吉林省长春市底三十中三年一班
邮编：130000
想说的话：有喜欢《机战》和《口袋》的来交流。

姓名：陈凯　　昵称：邱油烩饭利
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：典藏版小神游SP（红）、GBA（蓝）、NDS或PSP（各位给机会的话……）
喜爱的游戏：《口袋妖怪》、《机战OG2》、"《塞尔达传说》系列"等
地址：上海市嘉定区迎园11坊14号504
邮编：201800　　QQ：298180038
想说的话：爱与喜欢游戏FANS、《掌机王SP》FANS聊天。

姓名：方世玉（真的）　　化名：冰玄
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB、GBC、GBA、SP（银）
喜爱的游戏：《新约圣剑传说》、《龙珠大冒险》、《牧场物语》、"《恶魔城》系列"
地址：常州市咸实中高二（4）班
邮编：213000
想说的话：在恶魔城遇见了你，后来与你一起FFTA，后来我们终于成了守护英雄。我们需要你，我们的太阳！

姓名：游龙　　昵称：游亚鱼／小鱼
性别：男　　年龄：21
拥有掌机：GBA（蓝）、GBA SP（蓝）
喜爱的游戏："《火焰之纹章》系列"、"《黄金太阳》系列"、"《实况》系列"
地址：江西省南昌市大市院南区17栋2单元505室
邮编：330009　　QQ：16903261
想说的话：天下《掌机王SP》粉丝是一家，祝我们粉丝的家（也就是《掌机王SP》啦）越办越酷！

姓名：赵奇　　性别：男
年龄：19　　QQ：85139827
爱好：电脑、掌机
手机：135-79269223（收发短信用）
地址：新疆乌市兵团二中
邮编：830000
想说的话：有了掌机，高考备战辛苦并快乐着！

以下玩友请再投一次交流空间资料

广西柳州第二中学的杨姓、昵称为小蜜蜂的18岁男性玩友。

中奖者的反馈

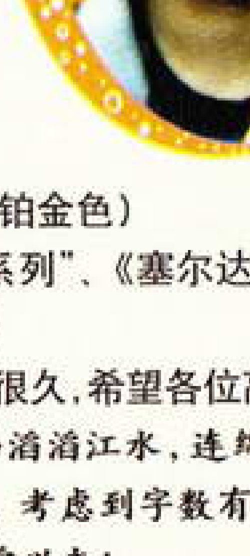
继续公布中奖者的反馈资料，希望他们的喜悦会带给大家希望。抽奖活动是大家的，重在参与。大家注意了，**本辑抽奖用的是调查明信片，而非印花。**欢迎大家踊跃参与，并祝大家幸运中奖！

姓名：石龙　年龄：16
性别：男
奖品：PSP
中奖辑数：第9辑
地址：北京市朝阳区管庄西里20号楼3门502室
邮编：100024
电话：010-65768757
QQ：411451472
Email：sl00007@263.net
拥有掌机：GBA、PSP（中的）
喜欢的游戏：很多很多……
想说的话：苍天啊，大地啊，哪位神仙姐姐开了眼了！
中奖感言：如果下次再能中NDS的话……

姓名：邵桐　年龄：14　性别：男
奖品：NDS　**中奖辑数：第6辑**
地址：吉林省吉林市昌邑区朝中小区3#-3-102号
邮编：132000　电话：0432-2596687
拥有掌机：GBC（已无）、NDS（给老哥了）、GBA SP（老哥给的口袋妖怪限定版）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《牧场物语》系列"
想说的话：不看《掌机王SP》算你吃亏，不和我结识你更吃亏。
中奖感言：贼拉感动惊讶（东北话），感谢《掌机王SP》。

姓名：黄轩　年龄：19
性别：男
奖品：SP
中奖辑数：第2辑
地址：新疆乌鲁木齐市八一中学高三（5）班
邮编：830000
拥有掌机：GBA SP（中奖得的）、GBC（初二时买的，一直珍藏着）
喜欢的游戏："《逆转裁判》系列"、"《传说》系列"、《黄金太阳》、《火纹》、《超级大战争》
想说的话：高考在即，很长时间没玩SP了，但我还是会继续支持《掌机王》的，让我们一起支持《掌机王》，一起来支持中国的掌机事业，尤其向无私的汉化者们致敬！
中奖感言：没想到买了两本就中奖了，实在太惊喜了，原先以为我根本不会抽中，何况是在边疆？但却出现了奇迹！各位朋友，请继续坚持，说不定下一个幸运儿就是你！

姓名：张翔　年龄：17　性别：男
奖品：小神游SP　**中奖辑数：第7辑**
地址：云南省昆明市关上关南路锦苑花园11幢1单元102
邮编：650000
电话：138-88678715 QQ：345725654
Email：yuuna@sina.com
拥有掌机：GBA×3、GBA SP、NDS挖加GB大砖头一台
喜欢的游戏："《火纹》系列"、《黄金太阳》、《大合奏！兄弟乐队》……
想说的话：超幸运男参上！希望有共同志趣的人能和我做朋友，有信必回！我可是传说中对朋友如春风般的温暖哦。想中奖的也可以来找我，大家谈谈作战方案。
中奖感言：首先呢，当然是感谢《掌机王SP》提供了这个平台；其次呢，感谢日月书店的BOSS，每辑都特地留一本给我；最后感谢我最可爱的"女儿"何芊桦用她的神之手把信放进了信箱……



姓名：陈睿　年龄：16
性别：男
奖品：记忆棒
中奖辑数：第7辑
地址：贵州省贵阳市花溪区霞晖路静晖小区2栋2-502
邮编：550025
电话：0851-3853749
QQ：444952363
拥有掌机：小神游GBA SP（铂金色）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《塞尔达传说 神奇的小人帽》、《合金弹头A》
想说的话：本人接触掌机不是很久，希望各位高手指点。
中奖感言：本人中奖感言犹如滔滔江水，连绵不绝；又如黄河泛滥，一发不可收拾，考虑到字数有限，就把千言万语汇成四个字——非常兴奋！



姓名：张昊天　年龄：17
性别：男
奖品：记忆棒
中奖辑数：第7辑
地址：山西省太原市三十中
邮编：030002
电话：0351-8876582
QQ：408225885
拥有掌机：元组GB、GBA（黑）、

GBA SP（黑）

喜欢的游戏："《塞尔达传说》系列"、"《不可思议迷宫》系列"、"《口袋妖怪》系列"

想说的话：愿与天下喜欢《塞尔达》的朋友交友，来信必复。

中奖感言： 等到下次抽到PSP再感言吧！

姓名：马鹏飞　　年龄：14　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：第7辑

地址：新疆乌鲁木齐市八钢钢一中初二（4）班

邮编：830022　　电话：0991-3892484

拥有掌机：GB（黄）、GBA（透明蓝）、GBA SP（黑）

喜欢的游戏：《牧场物语》、《黄金太阳》、《合金弹头A》、《塞尔达传说》、《洛克人》

想说的话：希望广大和我同龄的玩友取得联系，我们一起来讨论游戏！我也是个《牧场》迷哦！

中奖感言： 这次能荣幸中奖，我十分开心，以后我仍然要每期必买，还祝《掌机王》越办越好！

姓名：孙宗岭　　年龄：17

性别：男

奖品：记忆棒

中奖辑数：第7辑

地址：山东省济宁市第一中学

邮编：272000

QQ：162205259

拥有掌机：GB、GBA、SP（想要NDS和PSP）

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《合金弹头A》、《波斯王子》、《古墓丽影》

想说的话：只要有毅力，只要有耐心，只要我们能坚持下去，总会有一天我们每一个人都会成为游戏天王。

中奖感言： Happy！ Happy！ Happy！

姓名：马万径　　年龄：15

性别：男

奖品：NDS

中奖辑数：第9辑

地址：河南省郑州中牟县中牟一高新区0622班

邮编：451450

电话：0371-62159506

QQ：6448137&56438297

Email：chinaworseboby@sohu.com

拥有掌机：NDS！

喜欢的游戏："《最终幻想》系列"……太多啦

想说的话：我兴奋得手发颤，我还能说什么，我的话用电脑打成文本装上火车能从北京排到开罗。

中奖感言： 当我手捧着NDS时，我想没有什么时候比这个时候更爱《掌机王》，没有什么时候比这个时候更《掌机王》。

姓名：杨晓旸　　年龄：23

性别：男

奖品：小神游SP

中奖辑数：第9辑

地址：河南省郑州市华北水利水电学院6-34信箱

邮编：450008

电话：0371-65334698

QQ：53465090

Email：snakeyxy@yahuoo.com.cn

拥有掌机：大古砖（送老姐了）、GBA（换了）、GBA SP（黑）

喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人ZERO》、《格斗之王EX2》、《牧场物语》

想说的话：其实……·我想要PSP（估计会被人拖去坑了，但我说的是实话啊……）

中奖感言： 继续为PSP努力ing！目前状态是考研闭关，无暇游戏，为什么考英语5600个单词，日语却要背7000多啊！

姓名：胡铭昊　　年龄：17　　性别：男

奖品：小神游SP　　中奖辑数：第8辑

地址：重庆市渝中区黄花园巴蜀中学高2007级6班

邮编：400013　　QQ：237365463

Email：huyi9777@126.com

拥有掌机：GBA SP、NDS

喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《洛克人ZERO》系列"、"《火焰之纹章》系列"

想说的话：祝《掌机王SP》越来越火旺

中奖感言： 下次中中PSP看看，这次是三八节寄到的。

姓名：何雨威　　年龄：17　　性别：男

奖品：记忆棒　　中奖辑数：第10辑

地址：新疆石河子市3号小区19栋242号信箱

邮编：832000　　QQ：381079014

Email：WHY0504@21CN.com

拥有掌机：曾经有GBC蓝透、GBA蓝透、GBA SP火红、NDS

喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《火影忍者》系列"、"《网球王子》系列"、"《牧场物语》系列"

想说的话：虽然高三将至，掌机已卖，但我对游戏执着的心始终不变。

中奖感言： 幸运是用执着换来的。

更正

上辑中奖者反馈中，陈伟玩友的QQ应为254935940，并补充想说的话："天津的火影FANS来加我！"

文 玉田瑞通 编 LIKY

情别西安

编注：在上一辑《我的野蛮女友》投稿一个星期后，我们收到了这篇文章，同样是那位作者，他向我们讲述了一个真实感人的故事……

当我失去了我的SP，心里竟然没有一点感觉……因为我不知道该用怎样的标准来衡量我所做的选择……

当我坐上608路车的时候，已经是22时51分了。身体随着车子轻轻摇摆，窗外五光十色的霓虹灯光从我的脸上滑过，我知道，这可能是我最后一次欣赏这个城市的夜景了。再过一会，我就要踏上回家的旅途。说来惭愧，我在这里呆了一个月左右，竟然第一次，也是最后一次看到美丽的西安在夜晚时的样子……

来到西安，是为了一个很开朗的朋友。她第一次在我的电脑上面跳动着的时候，我就感觉到自己可能会和这个一辈子没出过陕西的快乐女孩发生点什么。可是，我没想到其间经历的事情会对我的生命产生如此巨大的影响。她，改变了我生命的轨道。

我是个视游戏为生命第一爱好的人，以前甚至和朋友们说过，宁可一辈子不找女朋友，也不要舍弃游戏。因为只有它会乖乖的陪着你而不会要求你去为它做什么。我出生在一个单亲家庭，从小身边就没有什么朋友，陪伴我这么多年的，也就是那一个个由电子信号组成的画面。我不吸烟，不喝酒，不玩牌，不喜欢交女朋友，甚至连一般人玩的台球也不会……朋友们都说我简直与这个时代脱了钩，哪有人会象你这么封闭啊！好像我就是从石器时代过来的一样。我知道他们说的有那么一点道理。可是，我不想改变自己。因为他们的生活并不适合我。我的一点价值，可能就体现在顽固的个性上面吧。

她是个很自立的女孩，从不玩游戏，甚至把这个娱乐工具看得很孩子气，印象里面只有小孩子才会去玩。她在这个城市里面只是千千万万的普通人之一，每天除了上班就是回到租住的小屋里面睡觉。她觉得生命就是这样的，虽然有时候也会想起自己以前的梦想来。但是有哪个画家会像她这样在一家赌厅里面打工呢？想到这里，她便不自觉的笑起自己的妄念来。生活，是不应该幻想的。

网络真的是个很不可思议的东西，它可以把世界上不同地域的不同背景的人连接起来，给人们带来希望和伤害。其实，它才是真正创造奇迹的地方……

当我和她在网络上第一次彼此见面时，我就决定了要去西安。也许是黄土地和兵马俑的诱惑力太大了，我甚至来不及和老妈商量就来到了这个完全陌生的城市，开始了新的生活。对我而言，一切充满了新鲜与好奇。年轻，所以才无畏吧！

她工作的地方严禁我去看，即使是有事情，也要打电话等她出来才能谈。因为她不止一次地告诉我，赌博这个东西是无论如何也不能沾的。言语间，我明白了她很怕我会陷进去。于是我很认真的向她保证，我绝对不会碰赌博机的，一次





也不会。她才放心地笑了。其实她笑的样子很漂亮，只是她自己不知道而已。

本来事情到此应该没什么了，可是，上帝太公平了，他给了你多少快乐就会带给你多少痛苦。随后的一天，她突然肚子痛得很厉害，以至于把我都吓坏了。那天凌晨2点，我一边抱着她，一边和她说着漫无边际的话，生怕她睡着。我甚至近乎疯狂的叫司机快点开，因为我真的很怕她会死在我身边……那个时候，我真切地体会到了什么叫做生离死别的感觉。

医生把她推进急救室进行抢救，过了好久，有个医生出来对我说："你赶紧准备钱，做好手术的准备吧！"我顿时楞住了，因为在这里，除了她，我根本不认识任何人。而几千元的手术费对我而言简直就是天文数字！我恳求着医生，可不可以晚几天把钱筹到，先救了她再说。可是医生却无动于衷地对我说："如果再不快点的话，她会很危险的。总不能手术做到一半，因为没钱把她放到一边吧！"我当时的心情根本没办法用语言来形容……我什么也没说，只是转身跑出了医院的大门。



那一晚，我给所有认识的人打电话，熟悉的和不怎么熟悉的，我都打遍了。可是真正可以给我帮助的寥寥无几，除了家里外，大部分的人都用很抱歉的口吻告诉我，他们也很为难……我的心理充满了绝望和哀伤，我此刻终于体会到了德拉古拉伯爵为什么会憎恨人类而变为恶魔了……在LEVELUP的论坛我发了个帖子，是寻求帮助的。可是后来让我自己删除了，因为我觉得自己没必要去麻烦别人。自己的问题，终究要自己解决的。

第二天，我把自己买了不到一个月的小神游SP卖了，带了两盘卡带，一共400元。虽然我很舍不得，但是相比一个生命来说，我仅仅是放弃了一台游戏机，却可以为她做点微小的力所能及的事情。我拿着薄薄的几张钞票，心里反而一点感觉也没有了。没有兴奋，没有激动，没有后悔，没有悲伤，如明镜止水般的平静。我告诉医生，我的钱正在汇过来，这400块钱先垫上，如果不出问题的话，明天就可以交齐了。那个大夫看了看我，很人道地说："那我就先替你办个住院手续吧！但是明天一定不要忘记了，好了，先把她推到病房观察吧。"

在病房里，她问我哪里来的钱。我笑着说，因为我太帅了，所以运气很好捡到的。她没说什么，只是看了看我口袋。然后就流泪了。我以为她又痛了，忙着问她到底哪里疼。她摸着我的脸，说你太傻了，为什么要卖掉你的游戏机呢？你不是说它是你女朋友吗？我什么也没说，只是任由眼泪在脸上肆意的流淌……

一个月以后，她终于出院了，但是我却要离开了。因为家里很想我回去，有工作要我去做。她对我说："我欠你一台游戏机！"我说："以后有机会给我买更好的吧！"然后大家就笑了起来……风吹过的时候，她问："你怎么哭了？"我说："你别把我看的跟娘们似的，我可是流氓啊！只不过眼睛里面吹进了一块砖头而已！""你们西安的环境够差的……"她的眼睛里面闪烁着很亮的东西，我忙转过去不去看那些可能刺激我的东西，做了个很潇洒的手势，踏上了TAXI。



司机问我去哪里，我告诉他我要去看看钟楼。他很是热情地给我介绍起来，可是我的脑海里面却是她的样子，怎么也挥之不去……我不知道自己是不是恋爱了，但是可以肯定的就是，我把我最心爱的SP和感情留在了这里……

魔城外传

文 Rousant
编 LIKY

"弥娜，嫁给我好吗？"苍真此时忽闪忽闪的大眼睛恐怕火腿太郎看了都会羡慕得想自残。

弥娜默不作声，此时她的脸已红得犹如卡比。

"你要我做什么我都答应，我愿为你而死！"苍真的眼睛越发晶莹剔透。

"哦——我要城里最珍贵的戒指。"弥娜想以此考验一下苍真。

苍真一惊，片刻之后留下一句"你等着我"便消失在恶魔城中。

苍真这一惊不是为担心自己买不起或抢不到这最珍贵的戒指而惊，而是因为他根本不晓得这戒指到底是什么戒指。先去魔城最大的藏书馆看看吧，实在没有线索的话再去找格拉罕姆逼供。

其实在这阴森的恶魔古堡里也不乏一些不着调的杂书，如苍真刚放回去的那本《红色米诺陶斯的产后护理》。苍真又发现了一本《魔城淘金秘典》，无奈翻了数遍也没找到有关最珍贵的戒指的记载，然而其中的一句话引起了苍真的注意：往往越是其貌不扬的东西越有可能是珍品。苍真遨游在"知识"的海洋里二十行二十行的搜索(一目十行)，几近绝望之时，在一本《支配之力》上找到了希望：

"噬魂戒指，极其稀有的戒指，当拥有支配之力的吸血鬼戴上它时，击出魂的几率会升高。噬魂戒指相当罕见，传说中德拉古拉的城堡中曾出现过，后来下落不明……"

嘿！这戒指不正是为我量身定制的吗！拥有支配之力的我怎能少了它，"极其稀有"也不知是不是最稀有，既然这城里出现过，就没有我来须苍真找不到的。苍真又瞅了一眼旁边的插图，很平常的一枚戒指，弥娜竟然会要这东西。不管了，她不喜欢的话我就自己留着戴。

等等，苍真仔细瞅了几眼那插图，似曾相识，好象……对了，那个摆摊的雇佣兵不就有一枚吗！苍真撇下书重又穿梭于魔堡之中……

"好久不见。帅哥想要点什么？"

"噬魂戒指拿来瞧瞧。"苍真开门见山直捣黄龙。

"这……这可是稀罕货，非买勿动。你不看看别的？"

"少罗嗦，谁说偶不买了。"

"这个……您Money带足了吗？这噬魂贵得可以。"

苍真还真忽略了这点，但又想自己在魔城上下行走数十遍，对其中各种魔宠习性及爆出物品早已谙熟于心，最值钱的东西也才不到两万。而且自己手头积蓄也有个七八万，怕是买上两三个噬魂也够了，于是大嘴一张："切！你开价就是。我还有事在身，梦魔还等着我约会呢！"

"40万，只有一枚。"

"靠！这么一枚土里土气的破戒指你宰我4 0万，当我是贩毒的还是走私军火的啊！4万我都嫌贵。打个半折(0.5折)我要了。"苍真以为哈玛在开玩笑。

"看你穿得也挺新潮，说话咋这么土呢！知道这噬魂的隐藏属性吗……"

苍真不等雇佣兵说下去，抢过话题："不用你介绍，当我是火星人啊！40万？有少没？"苍真又想起《魔城淘金秘典》上那句话，没再多说什么。苍真遗漏了一点——他忘了看那本书的作者：哈玛。

"没少，一口价，不赊帐。"

"哦，呃，这次我没带那么多银子，等我有空再来，这戒指我定了，给我留着啊。"苍真再次闪入魔城深处。

赚钱，除了赚钱还是赚钱！苍真摆脱了古代龙神的纠缠，无视梦魔的勾引，换上一身高攻、高幸运装备，来到最终卫士跟前，随后的下蹲、变身、突进一气呵成，再回手一剑，在夹杂着电流的暗红色火焰中最终卫士支离迸裂，进而锉骨扬灰，不留下一片云彩。苍真重复着对最终卫士的残害，不是为打劫哈玛而苦练格斗技，而是为了最终卫士身上的两样宝贝：无论是价值7000的黄金铠甲还是万把大洋的最终之剑都足以让急需钞票的苍真动心。正当苍真像腹泻的人上厕所一样一次次地出入最终卫士的单间，打得起劲(或者应该说是打得郁闷)的时候，一双机警而又陌生的眼睛正从某个角落里窥视着他。确定苍真是正常人以后，他滑行了出来："你好，我叫里昂。我不清楚你在忙什么，但是这里很危险，请你马上离开。"

里昂的出现着实让苍真吓了一大跳，他强作镇定："这句话该由我对你说吧！没想到这恶魔城里还有我没见过的人。你说你叫……里昂？"苍真的思维如一台联合收割机过滤着每一寸大脑皮层，搜索这似曾相识的名字。片刻后，苍真惊喜而又诧异："啊，你就是传说中的贝尔蒙特家族的第一个吸血鬼猎人？事隔几个世纪，你竟然还活着，而且看起来还这么年轻，无法想象。难不成你发现了时空的裂缝？有什么养生之道给我介绍一下。我知道以你的实力无法和我相提并论，但我还是很崇拜你的。"

苍真喷壶似的说了一大堆，里昂抹了一下脸上的唾液泡泡："老兄，你是《科幻世界》看多了吧！什么时空、吸血鬼的，不知所云。我不认识贝尔蒙特，我是安布雷拉公司的特工。但你说这是什么城？我……我不应该在这儿的。"

"哦，是兵工厂的啊。你是安地雷的还是布地雷的？你是怎么进入这吸血鬼的古堡的？"苍真意识到自己认错了人，他这句话却令里昂笑得喷饭。里昂擦了擦眼角笑出来的眼泪说："安布雷拉是我们公司名字，不是像你说的地雷车间。至于我是怎么过来的，我好象点燃了什么东西，然后……不记得了。""哥们，你失忆了。"苍真反应倒是快。这时，他猛地看见了里昂手里的银白色手枪："你那手枪挺帅的，威力如何？"

"耳听为虚，眼见为实。"里昂抬手秒杀了一只刚飞过来的使魔："嘿，爆头！它叫沙漠之鹰，我的随身配枪。"苍真想起了前不久在瀑布附近捡到的一把手枪，那锈得起酥的表面仍触目惊心，不禁对眼前这把沙鹰无限向往起来："恩，先进。能借我看看吗？"

里昂听了，眉头立刻皱得像黄金十二宫的浮雕："这恐怕不行，枪是不能轻易借给陌生人的。"

而此时苍真的眉头皱得仿佛死人军团的结缔组织："切，我还不稀罕呢！你等我十分钟，我让你瞧瞧啥叫高科技。"苍真说完喝下一瓶绝对可以说得上"酸"的变质牛奶后消失了。

里昂见苍真走了，于是步入了最终卫士的下榻之处，想看看什么令他往返连连。哇，好大的一双脚啊！哇，这把剑看起来不轻啊！里昂刚要走过去仔细观看，大脚动了，剑也被举了起来。里昂这才看清最终卫士的全身，知道要有麻烦，里昂撤身举枪便打。无奈沙漠之鹰的威力对使魔足以爆头，但在对最终卫士上却捉襟见肘，于是便有下面这一幕上演：里昂一个侧滚翻，斜手两枪又连喊："爆眼！爆眼！"(怎么让我想起了FC《三国志Ⅱ》里诸葛亮的"爆炎")好枪法！瞎卫士进入暴走状态，里昂不料这厮还会魔法，抓狂躲避……

"咻——吱——"里昂身后传来悦耳的响声，而面前的卫士又在雷火交加中OVER了。里昂转回身，苍真正扛着一台小巧的大炮站在门口得意洋洋地喘着粗气。



"这才是王道，阳电子炮。高科技的结晶，采用高档硅磨料……(省略数千字吹嘘的介绍)"里昂被唬得一愣一愣的，不时地擦着脸上的吐沫星还连连惊叹："哦！先进！强！……"

苍真吹得烦了，撇下一句："羡慕吧！我不借你。"捡起刚刚最终卫士留下的最终之剑就一甩斗篷走了。至于里昂怎么回去，或许恶魔古堡消失的时候答案就出现了。

换上吸血魂的苍真一路上尽情地补充着因喝下变质牛奶而损耗的体力，到了哈玛处自己已回复了十之八九了。吸血鬼猎人也会吸吸血鬼的血，看来北慕容的手段再次被演绎在恶魔城中。

"出货！"苍真大叫："金甲、终战剑，算算一共多少？"

"呵，这么多！你攒了很久吧？"雇佣兵惊叹。

"少废话啦。我的噬魂戒指呢？这些够不够四十万？"

雇佣兵口算感到吃力，不知从何处抽出了算盘敲了起来，其指法纯熟如游鱼得水。"还差不到十万。"

苍真几乎倾囊而出："不用找了。"说这话不是苍真变大方了，而是他的囊只能倾出八万七的铁。

雇佣兵也没细数，似乎当初那句"没少，一口价"不是出自他的声道。他动作麻利地收好了苍真的血汗，猥琐地抠了抠鼻孔，眼望天花板像是自言自语地说："其实，如果你装备了土之子的魂的话，三十五万就可以拿走噬魂。"

苍真的脸——黑云压城城欲摧。"为什么才告诉我？看来我是没指望拿回我多付的那一份了吧。"

"商人，商人，实在太伤人。"哈玛竟唱起了雪村的《商人记》，唱了两句又说："这城里我只做你一个人的买卖，不黑你黑谁！我告诉你你该感谢我才对啊。"

"黑我是要付出代价的。"苍真以惊人的速度闪到雇佣兵身后，双掌合实伸出食指和中指冷冰冰地道："木叶体术奥义·千年杀。"哈玛还没反应过来，只觉肛门一紧，随后整个人飞出了恶魔古堡。苍真这一计火烧云的效果可与成濑川对付浦岛景太郎时用的升龙拳的威力相媲美。

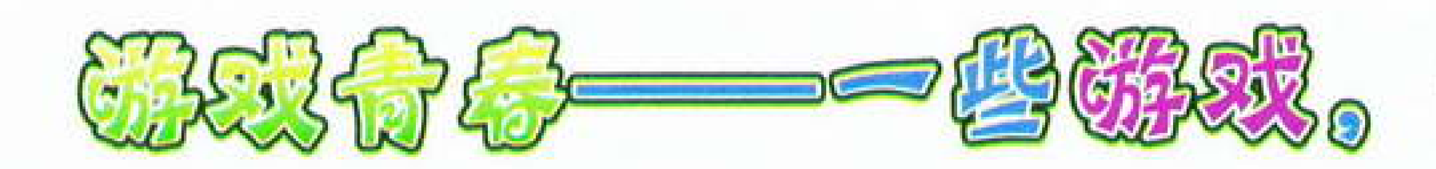
这时，角落里走来一身着和服的女子，苍真一眼便认出是弥娜，连忙操控面部肌肉撤下黑云换出阳光："你怎么到这里来了，城里危险，你别乱走啊。戒指……"

弥娜打断苍真："我一直在这。来须苍真，没想到啊，你和梦魔还有一腿，怎么样？约会顺利吗？"

"你别误会啊，那只是我跟那只蛤蟆开的玩笑。"苍真没想到的事太多了。

"误会？小白脸没有好心眼……"

之后的错综复杂我们还是不要过问了。



游戏青春——一些游戏，一些朋友



文 玄忍斌 文 LIKY

明代何良俊有言“游戏人间”，今本“贼”就偷梁换柱盗其一用，命题曰：游戏青春——一些游戏，一些朋友。

游戏是死的，容量限制了它们；但人是活的——赋予了游戏生命。我们需要游戏，如同我们渴望朋友一样。

人的一生终究会归为尘土，有限的生命中注定不可能经历太多的事情。然而，我们是幸运的，我们大可以窃喜，因为手中的这台掌机，使我们成为了叱咤风云的人物——我们可以是一名骁勇善战的吸血鬼猎人，为了歼灭只要Konami愿意就能复活N次的Dracula伯爵，优雅地抽出腰间那根用来绑啤酒肚的“某某牌”圣鞭（不是皮带吗？），杀戮大开地血洗恶魔城；也可以做个月收入可能不足一千的水管工，不务正业地投身于拯救“被绑架成嗜”的碧奇公主的事业中去，跟着踩小强般地践踏任天堂的悲剧角色库巴；或者进入《瓦里奥制造》的恶搞世界中去，龌龊地去帮流鼻涕的美女吸鼻涕、插鼻孔、抠鼻屎，以后搞不好还要叫人帮忙擦ＰＰ。（啥？你正在进食？那对不住了……）更可以在各色悲壮宏伟慷慨激昂的游戏中体味人生……直至某个鹤发银髯垂垂老矣之日，便可静卧在紫藤椅上追忆自己的精彩一生：曾经，拥有一块牧场，一群肥嘟嘟的羊，和一个不能被老伴知道的当护士的“妻子”；曾经，带着亲手培养的六只精灵让不可一世的四大天王臣服脚下；曾经，忠贞不渝的守护着心爱的玛娜之树走完人生最后一刻……然后，渐渐地，安谧地睡着了，在梦里，有林克、迷人的萨姆斯、皮卡丘和小智、Zero……还有一位在玩GameBoy的孩子——我。

我，不丑，很帅，但不是那种帅到可以靠脸蛋吃饭的人。玩游戏我执着于一句话：人玩游戏，不是游戏玩人——为的是缅怀自己心甘情愿乐此不疲的被游戏玩了这十几年。我崇尚物质生活，精神世界的一半是由“拜金主义”构成，另一半正在迷茫的搜寻之中。我渴望得到一切我所奢望的东西，但我发现每得到一样东西的时候就会失去另一样东西，而失去一样东西的同时又会得到另一样东西——通俗地来讲，就比方我得到GBA SP的同时就失去了人民币，我失去人民币的时候就获得了另一种生活，一种我所憧憬、而在有些人眼里是浪费青春的生活。所以，我很痛苦，却又痛并快乐着——人有时很复杂，复杂得像一只教科书解释为“无毛两足”特性的高级动物。

成为“高级动物”十七年后，我迈入了现在就读的一所职高，其中有一半是游戏的罪过，因为小学老师曾经说我是个很聪明的小朋友，或者她对任何人都这样说。“职高”是个有阶级色彩的词语，聪明的没特殊原因早读普高了，这就和拿GB跟别人NDS比的感觉是一样让人赧颜和羞于启齿的。但就偏有一些趾高气扬的“NDS”喜欢奚落你师承何处，虚荣心得到满足后的厌恶表情，让人恨不得扁史莱姆一样扁他——实质上这与踩三轮的看不起扫大街的，扫大街的藐视捡垃圾的没两样（偶绝对没有不尊重人民大众的意思）。我是最鄙视这种人的，但发现如果我和他互换角色，我也会这么做！这样一来搞半天是在鄙视自己，——大概这就是人的劣根性。

我们学校有别于一般职高：通常职高都以“校”字结尾，而我们学校区别于其它俗校的地方是用了“院”字结尾。因此据这一字之别，使内心欺骗自己这学校起码是上档次的，仿佛同一台SP，限定版总比普通的值钱；所谓差之毫厘，谬之千里；愣是因这一个字开出了大笑话——给老百姓一错觉，误会了现今的世道不简单嘞，像“技院”（职业技术学院）这样的风月场所都敢明目张胆地挂牌子上岗。更委屈的是我们这些学生，女的都简唤成了“技女”，交女友



的像似在"狎妓"，罪过罪过，好歹也是叫得出名字的学校，却仿佛染了近年来某些游戏厂商的恶习，硬把学制分成了三个版本供选择：中专，"3+2"和"五年一贯制"。至于我，由于平素吃多了康师傅饼干，犹如上门女婿，入赘到了"3+2"。一个本是新的开始，却结束得堕落。

有必要介绍一下我的住处——一个比厕所宽敞点，比监狱条件稍微好点儿，类似于《牧场物语》中马棚般大小，麇集了八只很少扫地却经常污染环境的动物的住所，我管这叫"窝"，又称寝室。"窝"的地理位置掐得很准，很正点：大门瞄过去不偏不倚正好对齐一"黄金万两"的出恭圣地，学名厕所。拜它所赐我们寝室从没有内急的烦恼；也因为它，寝室里每逢盛夏便会袭来一阵"异香"，与"窝"内的鞋袜之气英雄惜英雄，生化武器也不过如此。身陷"囹圄"的我正是在如此的环境中通关了《口袋妖怪 绿宝石》，如照书上"逆境能磨练人意志"的说法，此次通关厕所功不可没。就算猪出屠宰场前也要个盖章，我的窝也有个编号：612。其中浓缩了顶层六楼自东往西十二间的含义，也让偶切身体会到了"高处不胜寒"的感喟。不仅"不胜寒"，且"斯是陋室"。窝内只端端整整的二二对叠了八床铺子，两张课桌伶俜地横过当中，被瓜分成八份。切莫小觑了这两张桌子，全寝室打牌下棋吃泡面血拼《KOF》都得在上面开展，意义非凡。窝里最恼火的是什么年代了居然连个电源插座都没有，甚至开灯都有时间限制，校方真是积极响应国家的节约政策。寄居此处较监狱的惟一区别是：起码俺们当"囚犯"的还有人生自由——至少我能玩游戏。

通过这样的地方，我结识了一帮臭味相投的朋友；他们性格迥异，各个都张扬跋扈，一副荷尔蒙分泌过剩的样子，懵懵懂懂地在现实与游戏中挥霍青春。

吾友"湾仔"，男，十九岁，未婚。是位躺我们二号铺的"猛男"，曾经在熄灯前后可以欣赏到他趴床上做俯卧撑的英姿，并且不下五十个不收手，但现因喷血身染肺结核，割爱戒矣。此人身段"婀娜"，身上除了骨头就是皮了，瘦得跟麻花似的。先天因素成为他向体育界发展的羁绊，所以与运动无缘——那么拼命做俯卧撑也是我们刺激的；学习更不用说，补考专业户的身份注定其不可能在学习上有所建



树。但是，上帝是公平的，他不给予此，就会赋予彼。这就造就了一名游戏高手，无论是ACT、RPG或SLG等，他都轻车熟路不在话下。而且值得骄傲的是，他拥有全寝室第一台掌机——GBC，是在GBA只有六百多的时候被一BOSS连蒙带骗以五百五十元买下的。JS靠宰这种傻蛋发家。《DQM》的饭丝里要算他一位，因为他常跟我吹嘘有一盘几乎配齐了所有怪兽的《DQM》卡带，可每次我欲一睹芳容时却又会被其以卡带浸水记忆丢失为由拒绝。由于经济等原因他不肯购入GBA，所以在寝室里我只能用GBA屈尊与他对决GBC的《拳皇96》。相对于游戏中的输赢，有时候我们更在意嘴巴上的胜负，因此常会一边PK一边斗嘴：

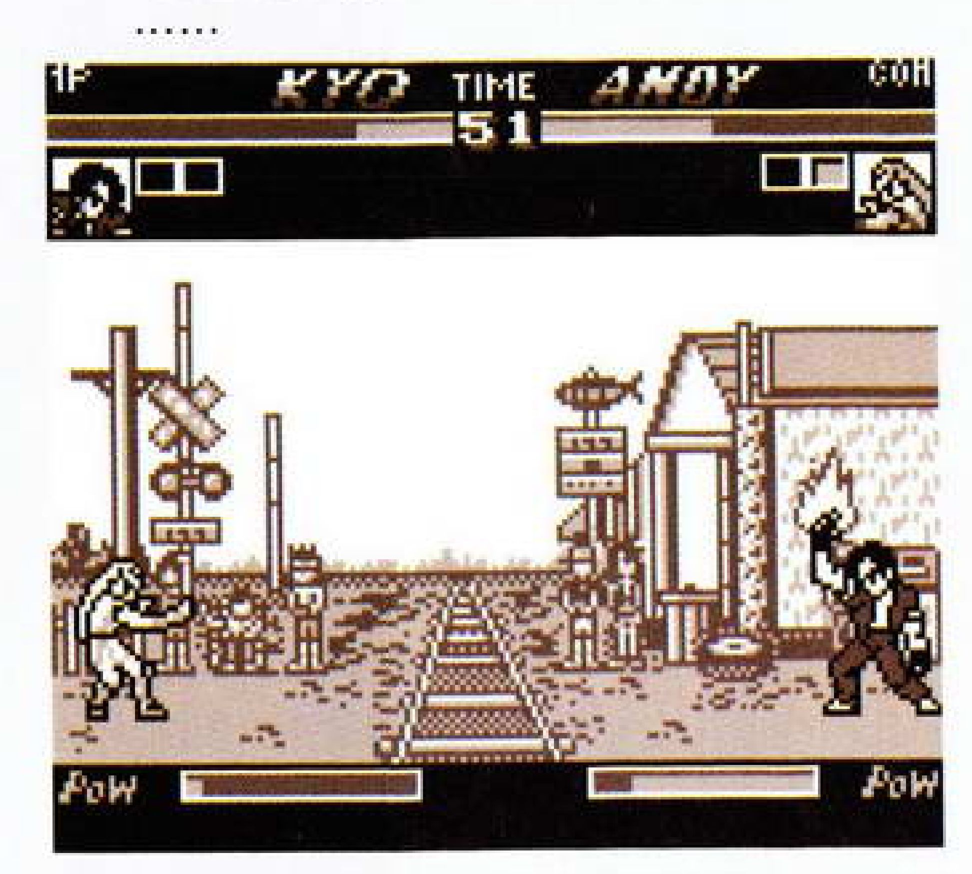
"考虑到你的自尊，需不需要我让你两人？"

"切！德行，放屁都不脸红一下，就你那烂技术还这么不实际。"

"跟你PK实在是太缺乏挑战性了，这样吧，我草雉京不出必杀。"

"省省吧，我都习惯蹂躏你了！"

……



直到后来他家电脑装了我给带的VBA模拟器后，又开始转攻GBA了。接连通关了《口袋

妖怪 红宝石·蓝宝石》后，嚷嚷着GBA的《DQM》新作怎么还不出中文。最后他在我和“文文”(8号铺)的怂恿下，背起锄头进《牧场物语》里种田去了，并且凭借模拟器的便利不久便与杂货店的琳步入了婚姻殿堂。也许是想体验做爸爸的感觉，有段时间他常跟我嘀咕都快四年了怎么琳的肚子还不见动静——所谓不孝有三无后为大，再怎么说也要为《牧场2》留个种啊，总的来说湾仔是个“有为青年”吧，希望是……

接着就轮到六号铺的“老虎”。此“虎”非彼“虎”也。这家伙声带像长皱纹似的，说话嗲声嗲气，在我们寝室是一头很乖很温顺的“宠物”，可首先声明的确是一个人，寝室里扫地关门熄灯带外卖的就是他。他妈妈大概很希望儿子成为武松，从他的“克虎”名字就可以看出对他的期望很高。但前人告诫我们期望越高失望就越高——“老虎”非但不具备武松的英雄气质，更缺少大型猫科动物的凶猛彪悍，只落的个死猪上钉板——逆来顺受。“老虎”在2003年的时候购入了两大件儿：手机和电脑，所以就此陷入网络的世界，偶尔会来一下《CS》或《泡泡堂》，更多时候是在挂机和看电影。可能对他而言网络的贡献最大一部分是在于网上影院。老虎接触掌机较少，惟一的几次是在寝室盛行《CS》的时候借我的GBA在《DOOM》中找感觉，他还针对《DOOM》发表了一句很经典的评论：“这3D游戏咋这么多马赛克哩？”——废话！你以为在玩PSP啊。“老虎”在班里是被女生一致看好的理想结婚对象——虽然到目前为止他仍是单身。

再要说到的是“猴子”，(寝室咋跟动物园似的)乃是猛男中的猛男，你有见过能在屁股上练出两扇肌肉的人么？班级里只要猴子自诩第二，绝对没人敢叫第一。校运会开两届，他就拿两界全校限额两名的“最佳运动员奖杯”，还连破一千五和三千米的记录(这哪是人啊，分明是怪兽嘛)。通常你只能在仨地方见到他：寝室，网吧，还有篮球场。“猴子”打起篮球来就像从前电影里解放军叔叔冲锋陷阵一样，从来不要命，就算你内线搁个姚明他一米六出头的个儿也照闯不误。运动量大与体能消耗是成正比的，导致他每次进餐像从贫民窟里放出来一样，往往我们刚一吃入状态他就已经在剔牙了。这么有体力的不去拉板车可惜了。当然，肌肉大比例胜过脑细胞限制了其游戏智商的开发。我看过“猴子”玩《光明之魂》，和打球一样有个性，里头一个巫师BOSS死得那个叫惨呐，活活被他以车轮战加血瓶死缠烂打给屈死掉了……如果真的有前世，我琢磨着李逵应该是他生的。

讲到这里不得不说一下一对很赚回头率的哥儿俩。大的代号“阿一”，他的双胞胎弟弟就因为迟他哥一步出生，遗憾地退居第二。他俩儿的父母非常意外地钻了计划生育的漏洞，一胎两胞占了国家便宜，于是待他俩儿仿佛天赐尤物般疼爱有佳——在强大的物质基础支援下，贵庚二十便已齐备令人艳羡的驾照手机电脑女友，生活过得有姿有色。从他俩儿身上根本度量不出发展中国家的影子，此类家庭通常是纨绔子弟的盛产地。哥儿俩被惯得很有性格：首先一原则是如厕从不带纸巾，哥儿们中凡是带过纸巾都被他俩儿“劫过”，且每次动手前都会安慰你似的补上一句象征性的话：最后一次，保证是！问题是寝室里最缺少信用的也是他们。其次这哥儿俩有一特色，喜欢操一口“温州”话跟人讲东西， 而且一开金口就立马涉及畜生和他人亲眷，嘴巴比较影响城市的精神文明建设；并且两人还很罗曼蒂克，身旁总有女友相随，尤其是当哥的为甚，班里一年一个，交得手发烫。有时就很好奇前妻旧妾同堂求学的，他咋就能把“婚后关系”处理得这么妥当？所幸还有年轻做借口。俩兄弟都是赶潮流的主儿，啥CD、MP3之类无不纳入囊中，还有一台不常现眼的GBC，多半是因为落伍了吧，它自惭形秽藏起来了。不过抵抗不了怪物软件《口袋 金·银》的诱惑，还是操起来玩了两把，爽哉。寝室里一帮人攻《马里奥4》的时候，阿一凝视屏幕上的马里奥大叔思绪良久，忽然语出惊人地说：“这不就是小时候在‘小霸王’上玩过的《蘑菇》嘛！”我们一帮人正诧异“这谁家儿子这么‘聪明’”，阿一接着小人得志地补了一句：“吃蘑菇会长大的那个，对吧？”(我们无语



中……)。哥儿俩有一名言：没装宽带的电脑等同于没有插信号线的电视。所以他家电脑常年用于网络游戏，玩久了就养成了一个坏习惯：游戏开玩前先找外挂……最后说哥儿俩一最最显著的特征：长得一模一样！(呀，谁用GBC砸我？)

损完了五位室友，发现还漏了两个——洞头双煞(洞头仅是地名)。“双煞”之一的阿跨，活力四溢，让我切身感受到了强烈的青春气息——说白了就是他有“人参”脚的委婉修辞罢了。此人所卧的四号下铺，碰上夏天常有蚊虫骚扰，而大伙也都纳闷蚊子咋都集中到他那儿去了？害咱想“爱心”献血都不行，后来总算搞明白了：原来是这家伙的脚臭对蚊子实在太有诱惑力了！物以类聚嘛。因为受制于寝室的空气质量和大伙的身体健康，阿跨狠下心来对脚下了一系列政策，甚至买鞋都挑长满透气孔的，方方面面努力了一学期，算是卓有成效，如今已久未闻“陋室德馨”尔。吾本诛意其足已愈，怎知是慧黠的脚气转移了阵地，一招回马枪，伪身为一颗颗斗大的青春痘，居心叵测地埋伏在脸上，阿跨不幸一脸“春色满圆”，忙花百多块急购了瓶食指大小的驱痘液抢救，日以继夜修东补西地抹了一个月，收效甚微，看来这钱是打水漂了……有言道不长痘痘枉少年嘛。(喂！你是在安慰自己吧)阿跨比较不屑掌机，迄今为止也未碰过，所以掌机在他面前仿佛处女一般守住了贞洁。或许对他而言掌机还停留在《俄罗斯方块》那个年代，惟一称道的是会一点网络上类似于《炸弹人》的《泡泡堂》游戏，但技术也不过尔尔。平时爱好篮球运动，偶像是科比，常以摸到我校一个歪了一半的篮筐为荣。

“双煞”之二的文文，有着与其名字不相称的体魄，虎背熊腰，体壮如牛，个性张扬，一身因长期曝晒于阳光之下形成的黝黑的皮肤；梳一头“三七分”的秀发，口头禅是“鄙视你”和“晦气”等。逢深秋能以冷水敷面而面不改色，归功其练出来的大面积不知是肌肉还是赘肉的物质。曾搓过GBA，也拼过《CS》，是干什么事都冲在前面的“勇者”类型。最近交通事故多了，电视里喊着车子要让道行人，所以他过马路时猛得不得了，擦着车子就晃过去了，难怪保险公司生意会这么好，马里奥大叔比他珍惜生命多了。他热衷于一系列ACT游戏，比较有代表性的是他的处男秀《银河战士 融合》，赋有感情，却不幸地和我一起被卡在了某个关卡里，抱憾不已。那时候俺们还不知道有攻略这偷懒的玩意儿。文文还玩过《恶魔城》，《鬼眼狂刀》等，《牧场物语》算个例外，里面可以追MM的要素吸引了他(单身的都这样)。他在《牧场》里闲得很，躲里面钓钓鱼凿凿矿耕耕田，不过大部分时间花在了泡MM身上。那段时期我们最大的人生乐趣就是游戏和聊游戏，聚一起时常常都这样讲：

“你那老婆追到了没？”

“差一点吧，忒难搞定。”

“嘿嘿，我的快了，可别嫉妒噢。”



旁人不清楚的还以为我俩“艳遇”了呢。可偏偏天不遂人愿，文文献花赠礼殷勤地追了艾利三年，哄成大红心且已获青之羽毛，却不知艾利跟医院的多特“有染”，还本着女孩子特有的矜持，死活不肯委身与他，恼得文文“欲火焚身”，百思不得其解。最后我只能安慰他说：“谁叫你长得太抽象了吸引不了人家MM，再说了，人家艾利好歹也是个读过书的知识分子，家里没个几千万垫底的就甭妄想了。”

文文搓机很带劲儿，很动感，但问题是他搓的是我的掌机，所以我经常只能眼睁睁地看着自己的GBA像嫁出去的女儿一样呆在婆婆家受虐待，欲哭无泪。

数夜未寐一气呵成得涂完了这篇文章，有种通关后的畅快和成就感。思忖被我笔伐的几位挚友，忽然觉得区区几千字的涵概委屈了他们，洞鉴人性不是一支笔可以描完的，而且竟都能与游戏扯上关系，多少有点牵强吧。(汗……)半年后就要与这些好友分道扬镳了，心中多少有点留恋，毕竟是一帮曾经一起翘课一起补考一起抄作业一起拼游戏一起努力过、高兴过、疯狂过的在生命中烙下记忆的朋友，但如果他们过目了这篇文章后，想必俺又要被他们当成菜阉上好几回——翻脸比翻书还快。

文 罗纳尔南 编 LIKY

掌机往事——母亲和我的第一台掌机

6年里我拥有了6部掌机，但是我始终无法忘怀的还是那第一台GBP，在母亲节即将来临之际，希望和所有朋友一起分享我这段掌机往事。

和GB的结缘是在千禧年，那年的悉尼奥运会正如火如荼地进行着，我们学校也不失时机地召开了田径运动会。我是初一的新生，在运动会场里溜达的时候，无意间闯入高中区，这里有一个“大哥哥”手持一款黑色的厚GB(当然GB这个词是后来才懂的)正在玩弄——当时的情景现在想起来还是觉得尴尬：因为在此之前并没见过GB的实物，只是在《旋风小子》这部电影里看见郝邵文和释小龙两个小光头玩弄。而当它活生生(还“血淋淋”呢)地出现在面前时，对于一个来自欠发达城市的13岁男孩来说，是多么巨大的震撼啊！我大脑里闪现的想法是：中学生居然可以玩到只有香港影视明星才能享受的奢侈品……想到这些，不由自主地便出了神，全然不知自己已经站在了赛场的跑道上，直到最后被大赛组委会以“妨碍比赛”为名处罚并且使得整个班级蒙羞之时，我才如梦初醒。然而为时已晚，老师寸步不离的“看守”着我。生性好动的我怎么能忍受这样的“折磨”呢！但我只能服从“组织安排”，在这百无聊赖的时候，一本游戏杂志映入我的眼帘。真是无巧不成书，翻开那杂志的第一页便是有关《KOF2000》的介绍。要知道在那时《KOF》是一款令每个男孩都狂热的游戏，我自然也不例外，细细品读之后，震撼地发现一款可以在掌机上玩的《KOF》，不过又好像是《KOF VS 街霸》(实际上是NGP上的《SNK VS CAPCOM》)，然而那机器又和刚才那些“大哥哥”玩的掌机完全不同。这个掌机的按键在屏幕的两侧……。满腹疑惑的我就这样迷迷糊糊的认识了掌机，但是我已经做好准备要买一台属于自己的掌机了。

那次运动会后我跑遍了我住的那个区，搜集了所有的游戏杂志，经过潜心研究之后，终于分清了GB、GBP、GBC、WS、NGP。随即做出了决定：买一台国产普通GB，价格大概在200～250之间。但计划容易行动难，虽然也有过购买“万紫千红”这种“昂贵”的掌机的经验，但是它再怎么昂贵也没过百啊。可是这个叫GB的小东西一下就过200了，在加上卡带什么的300也许都打不住。所以那时连零花钱都很少有的我，对GB的向往只能用“望洋兴叹”来形容。但俗话说得好“车到山前必有路”，我想还是赌一把，于是想向父母开口。但更尴尬的是我甚至不知道是该向母亲还是父亲开口。又经一番辛苦的“研究”，在分析了各种可能要发生的状况后，我决定从母亲这里“下手”。

那是一个很平常的中午，我照例前往我母亲的单位午休。吃午饭的时候办公室就剩我和母亲，就在这绝佳的时机我提出了自己想买GB的想法。现在看来都很难自圆其说的理由却被妈妈一口答应了。我当然喜出望外，因为当时我还准备了一个“死缠烂打”的方案，看来是用不上了。也许是命运安排了我和GB的相会吧！

一切进行得如此顺利，反而使我不安。

不久这种不安得到了应验——我的那个区居然没有卖GB的。这令我始料不及。我跑遍了区里的所有大商场，甚至是玩具店，结果却是只有红白机和俄罗斯方块机，对于GB商家一无所知。我有些失落了。就在这一筹莫展之际我翻看了一本游戏杂志，在上面我发现了一家我们那个城市的游戏店的广告，我象抓住了救命稻草一般。

终于到了星期六，我迫不及待地跟随母亲到了市区的那家电子商城。虽然我也并非第一次去那里，但是心情兴奋而紧张——兴奋是因为快要拥有GB了，紧张的是担心机器价格太高。

在商城里转了大半天，居然未能找到广告上所说的那家店铺，母亲这时也显得不耐烦了，我依然是埋头苦找着。尽管我竭尽全力，但是最终还是没有找到(汗)……我当时失望极了，失望得想哭。就在我们准备放弃的时候，却在二楼的拐角处发现了两个卖游戏的小柜台，我顿时喜出望外，但是很快又一次失落起来，因为这里只卖GBP和GBC，而且价格是GBP 350元、GBC 660元。这和我当时设想的200元的价格差之千里。正在我进退两难之际母亲问了句：“买吗？”我也一时无语，说了句“算了，我还是邮购吧。”于是我带着无限的委屈和“悲怆”准备离开，心中盘算着“该到哪里去邮购呢？”眼看要走出商场了，我显得依依不舍，母亲突然对我说：“那就买下来吧，以后可要好好学习。”说完还摸着我受宠若惊的脸，当时的我大脑一片空白，只记得自己挑选了一款黄色的GBP和一盘《饿狼传说》的合卡。当时在场的还有一对父子，他们也购买了一台GBP和许多卡带，并且配了配件，母亲看到后也想给我配，我拒绝了……

这么多年过去了，我时常会想起当年第一次拿到那台GBP的心情，体会那种带着母爱的幸福；母亲虽然还是一如既往地唠叨我，但是一想到她给的无限的爱便就只有感动在心头了。

母亲节即将到来，希望每一位《掌机王SP》的读者都可以送给母亲一份礼物来表达对她们无限的感激。



Live the adventure of being small.

GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.co.uk

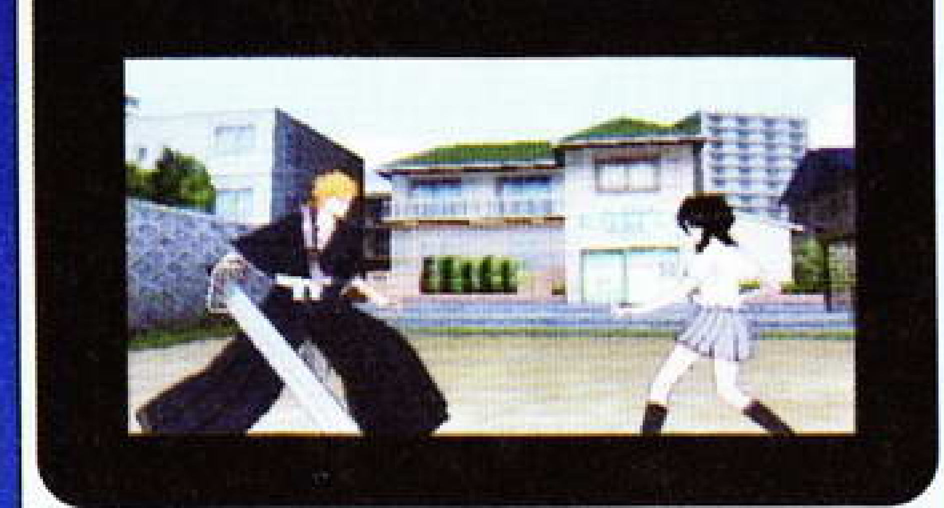


VOL.15

精彩内容导视







这里为你献上人气动漫格斗游戏《死神BLEACH》、画面绚丽的赛车游戏《Wipeout Pure》以及创意益智游戏《水银》等3款PSP游戏的最新试玩影像。

NDS游戏集锦



这里向你展示NDS另类作品《电子浮游生物》的试玩影像，来看看这款号称艺术品的作品吧。另外还有《黄金眼：侠盗特工》和《超执刀》的宣传影像哦。

GBA新作拼盘





备受期待的ACT大作《洛克人ZERO4》已经发售，来看看游戏实际表现吧。同时我们还为大家送上《吃豆人弹珠台 Advance》、《模拟大楼SP》、《幽灵鬼屋》、《3D台球》等GBA新作的影像，而Namco新公布的A·RPG《西格马星传说》一定会让你倍感兴趣。

劲作直击

任天狗

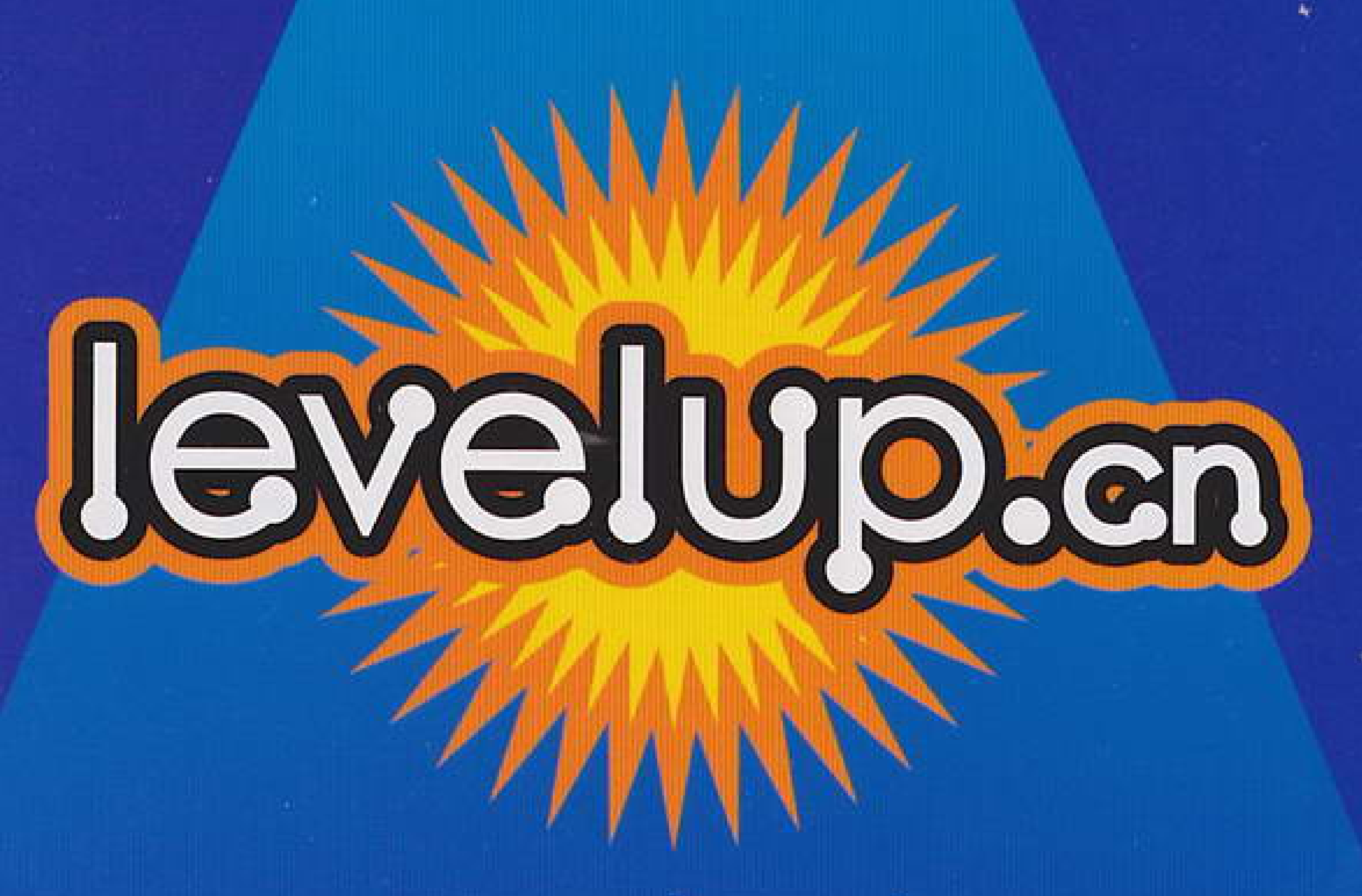
可爱的狗狗们终于来到了大家面前，请随我们的试玩影像来全面了解这款任天堂的创意之作吧，你会立刻喜欢上这款游戏的。

热血最强



《银河战士 融合》隐藏剧情极限研究

经过十多次的连续冲刺，萨姆斯终于来到了那个正常情况极难到达的指令室，一段隐藏剧情浮出水面……来看看达人的具体过程演示吧。


levelup.cn



5月15日
全国上市!
超值赠品
赠
赠
"耀西"
主题钥匙包
"波波罗"
主题书签
最新、最炫、最强
的掌机游戏影像，
尽在口袋光环
赠
口袋光环
VOL.16
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.16
掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
HOT
HOT
HOT
幸运大抽奖
——时尚掌机等你拿
每辑都有大奖
每辑都有惊喜
只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第16辑将公布第14辑大奖名单，别错过。
定价：12元
ISBN 7-88488-389-9
9 787884 883899
口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品
话梅杂志&3DM-SMV